http://www.oldgamesitalia.net/

the 16 Bit & Console GAMES machine

AMIGA, ATARI ST
PC & COMPATIBILI, CONSOLE
GIOCHI ELETTRONICI

TOP SCORE A:

Team Suzuki
Super Mario World
Mickey Mouse

SUPER MARIO WORLD
Un gioco da 99%

STAR PLAYER A:

Pro Tennis Tour II
Links
Wrath of the Demon
4D Sports Boxing

SPECIALE UTILITY

AdLib Visual Composer
Totomania, RubricAmos

Anno IV Numero 37 Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BRAT

THE ANTI CUTE STRIKES BACK!

HE'LL BE LOOKING FOR TROUBLE ON YOUR AMIGA AND ST.

IMAGE WORKS IRWIN HOUSE 118 SOUTHWARK STREET LONDON SE1 0SW

TEL: 071 928 1454 FAX: 071 583 3494

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

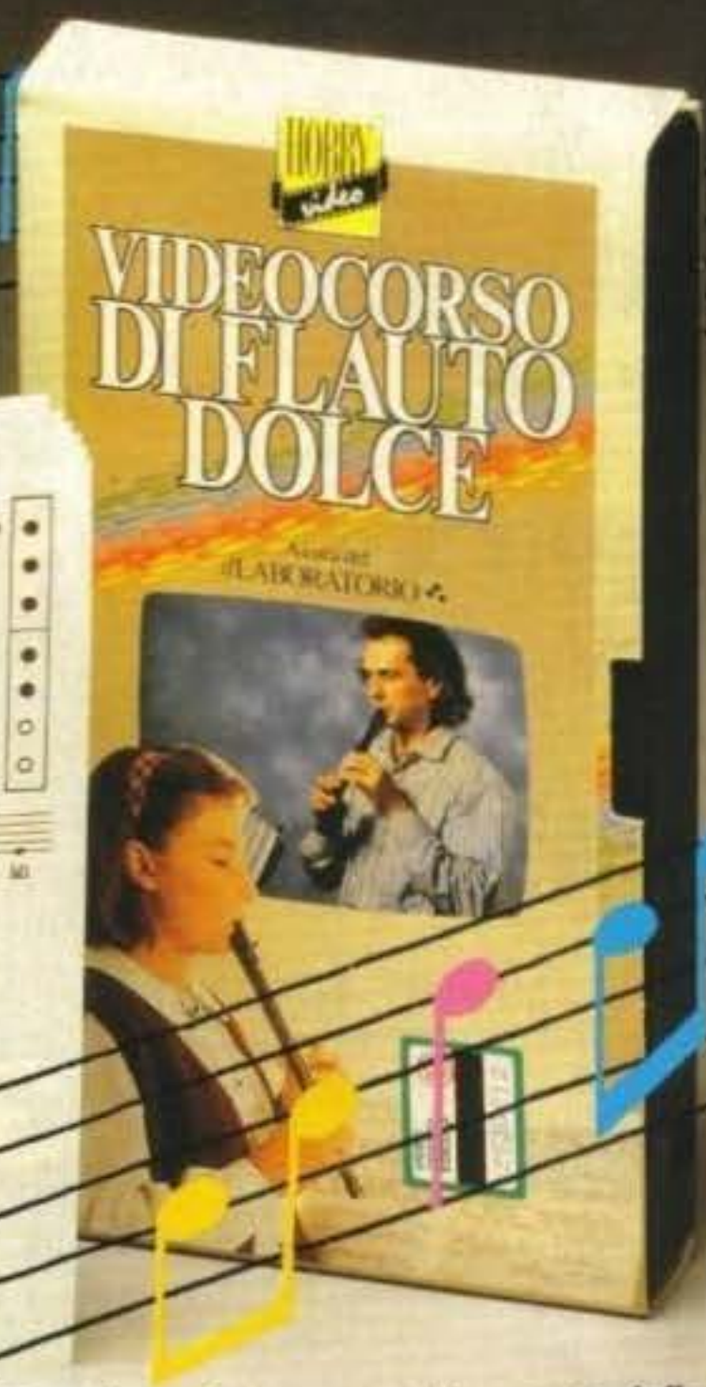
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OMAGGIO DI UN FAVOLOSO FLAUTO BONTEMPI

A CHI ACQUISTA IL VIDEO CORSO DI MUSICA

Cassetta VHS
di 105 minuti circa
più fascicolo
32 pagine



Desidero ricevere un videocorso di flauto a L. 29.900
Pagherò nel seguente modo:
(Barrare il pagamento prescelto)

- ☐ In contrassegno
- ☐ Versando sul c/c Postale n. 54562202
- ☐ Con assegno bancario allegato

Nome .....

Cognome .....

Indirizzo .....

Città ..... Cap ..... Prov .....

Telefono .....

Scrivere a EDIZIONI HOBBY - Via della Spiga, 20
20121 MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INQUESTO NUMERO

SPECIALI

06 PREVIEWS

11 REVIEWS

39 TIPS

61 AMOS

93 LA POSTA

06 PREVIEWS

I Bitmap Brothers si sono montati la testa... ... e i Cavalieri dello Zodiaco si convertono!!!

11 REVIEWS

Simulatori di volo, simulatori di golf, simulatori di moto, simulatori di topo e persino di musica!

39 MaxiTRICKS

Con l'aiuto dei lettori di TGM, Max libera Elvira e propone una cascata di trucchi e inganni vari...

61 RubricAMOS

Max Galardi sviscera in maniera a dir poco oscena altri segreti di questo 'nuovo' linguaggio

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIGN OF THE TIMES

Da dove comincio? Non lo so proprio, le cose da dire sono così tante. Allora. Per prima cosa voglio ringraziare davvero tutte le persone che collaborano alla realizzazione della "vostra" rivista, perché l'impegno è sempre notevolissimo e i risultati li avete davanti ai vostri occhi. Poi vorrei spendere due paroline sulla pirateria. Non per tritare e ritritare l'argomento ormai pluridiscusso (mi sembra che la posta di questo mese contenga una lettera in proposito), ma per far presente a tutti che la Cinemaware è fallita! La software house che ci ha fatto perdere le notti con Rocket Ranger e che aveva mandato in auge l'Amiga con Defender Of The Crown ha chiuso i battenti. Wings è stata la loro ultima apparizione e a mio parere è bellissimo e tutti i titoli firmati da loro hanno sempre preso voti altissimi. Perché fallita? Ovvio, per la pirateria. I costi di produzione da sostenere per pagare i grafici, i programmatori, i realizzatori dei manuali e tutto lo staff sono altissimi, e si ripagano solo con le vendite dei giochi originali, non con quelle dei giochi copiati. Ma questo discorso non è valso a nulla, perché il software originale è un po' come le cinture di sicurezza: "Indubbiamente servono, ma se se ne può fare a meno...". A mio parere il fallimento della Cinemaware è un segnale gravissimo di quanto sia imponente questo problema, e scordatevi quindi giochi come TV SPORTS, basket, football, o boxe che sia, perché tanto non si realizzeranno più!
Buon divertimento comunque, perché per fortuna la vita del software continua (compreso quello italiano), e le prossime pagine ve lo dimostreranno!

STEFANO GALLARINI

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Capo Redattore**: Marco Auletta **Coord. Editoriale:** Stefano Gallarini **Redattori:** Stefano Giorgi, Carlo Santagostino, Simone Crosignani, Massimo Reynaud, William e Giorgio Baldaccini, Aaron Ghirardelli, Gianni Ronchi, Marco Del Bianco **Impaginazione**: Max Di Bello, Bonaventura Di Bello **Grafica:** Donatella Elia **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel/FAX. (02) 6468706 - **Videotel Mailbox** 013171679 - **DTP Service e Comp. Graphics:** BrEnt • Tel.(0974) 933096 FAX (0974) 933087 **Fotolito** European Color di Lavezzi, Milano - **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A., Cernusco sul Naviglio (MI) - **Concess. di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano, tel.(02) 6882708/66800246 - **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri L. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/ e di copertina è copyright della The Walt Disney Compa http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GLI DEI DA TASCHE M

Il primo livello di Gods vi accompagna gentilmente attraverso i meccanismi di gioco.

I troppi successi hanno dato alla testa il dinamico duo dei Bitmap Brothers che cominciano veramente a sentirsi delle divinità nel mondo dei videogiochi? Il nostro inviato Julian Boardman indaga.

Dopo l'ennesimo riconoscimento ufficiale per il loro ultimo successo, Speedball II, i Bitmap Brothers sono lanciatissimi. I loro due nuovi giochi, gli uniche loro novità per questa prima metà del '91 promettono di seguire la fortunata via di successi tracciata dai loro predecessori. Intanto Mirrorsoft e Mastertronic fanno omaggio ai due ragazzi dalle uova d'oro del software ludico con la pubblicazione dei loro vecchi successi, Speedball e Xenon, ormai fortunatissimi papà.

Bitmap Brothers: giovani, ricchi, famosi, liberi di fare quello che vogliono e probabilmente pieni di donne (e io che ho dato retta a mia madre e ho continuato a studiare, aargh), come si fa non sentirsi in paradiso?

Gods (Dei), di cui è programmata l'uscita entro breve, ha un concept estremamente innovativo. Include infatti alieni con un livello di intelligenza artificiale tale da rendelo un gioco d'azione quasi interattivo. Il gioco stesso è intelligente e riuscirà probabilmente ad agganciare davanti allo schermo numerosissimi giocatori.

Il gioco vede un gladiatore impegnato in quattro missioni in quattro diversi mondi nel disperato tentativo di elevarsi all'agognato stato di semidio immortale. Questo suo tentativo lo porterà a scontrarsi con i soliti cattivoni, oltre che a misurarsi con rompicapo di diverso tipo, entrambi gli ostacoli potranno essere superati con diverse tecniche.

Il primo livello vi porterà a contatto con il meccanismo di gioco affidandovi inizialmente qualche missione molto semplice come può essere, per esempio, il recuperare una chiave. In caso riusciste a svolgere il compito con particolare perizia e velocità vi sarà dato un premio che potrà risultarvi utile più avanti nel corso del gioco per facilitarvi nella soluzione di un certo rompicapo.

I vari alieni hanno specifiche caratteristiche e si comporteranno a seconda di queste. Alcuni vi attaccheranno, altri si muoveranno in giro seguendo un capo, ammazzatelo ed il gruppo si disperderà, altri ancora scorrazzeranno a caso. Altri personaggi ancora, come i ladri, potrete utilizzarli per svolgere al vostro posto compiti particolarmente pericolosi.

La cosa interessante è che anche se foste particolarmente imbranati, almeno per le prime partite, il gioco correggerà automaticamente il suo livello di difficoltà a seconda dell'abilità del giocatore

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALLE AGICHE

TGM PREVIEW

(Wow, che bellezza, sai che gusto a giocare quando non conta nulla l'abilità!NdT). Tutti i tempi dei vari livelli sono registrati, così come è tenuta sotto controllo la vostra energia, se dovesse scendere pericolosamente il gioco comincerà a fare uscire alieni imbranati che si lasceranno dietro succulente quantità di energia. Non pensate comunque di riuscire a fregare il gioco facendo finta di fare gli imbranati, senza determinati oggetti non riuscireste comunque ad andare avanti e poi, un minimo di amor proprio di videogiocatore: poke e cheat mode sì, ma giocare male apposta...

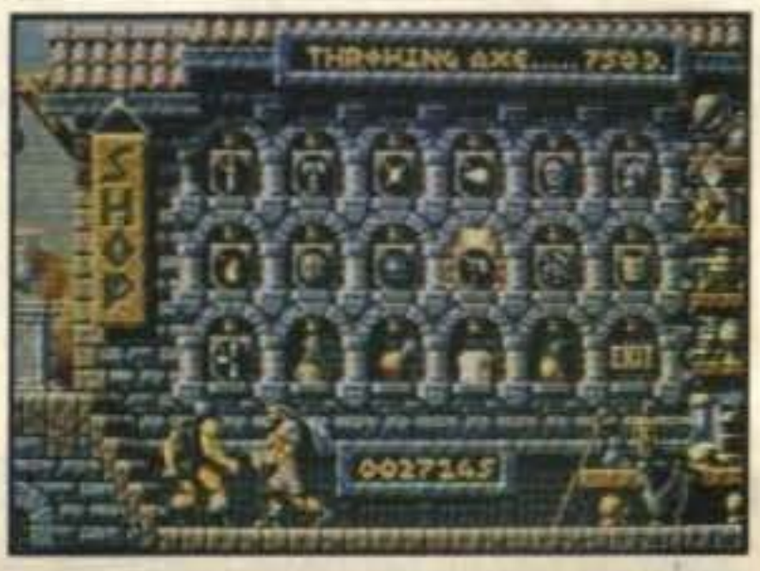
Quello che vi troverete in mano per un pugno di migliaia di lire (beh, forse qualcosa in più) è una vera rarità, un platform game intelligente, con tanti modi diversi di giocarlo e in cui difficilmente due partite potranno essere uguali.

Magic Pockets (Tasche Magiche) dovrebbe seguire poco dopo, o almeno così si spera. A un povero ragazzino sono stati rubati dalle tasche tutti i suoi preziosi giocattoli. Cosa fareste voi se vi rubassero il vostro amatissimo Amy? Probabilmente fareste una denuncia ai carabinieri (documenta!) e, fiduciosi nelle forze dell'ordine, comincereste a mettere da parte i soldi per un'altro computer, ma non avete l'intraprendenza del protagonista di Magic Pockets che si getta senza indugio in un magico mondo di piattaforme, attraverso l'infanzia del programmatore alla ricerca dei suoi sei giocattoli. Li dovrà recuperare da sei mondi prima che lo facciano i cattivi, per poi utilizzarli in una piccola fase bonus facendo fuori tutti i mostri.

Il nostro eroe è un mago abbastanza particolare, ha infatti tutta la sua magia nelle tasche. Da qui potrà estrarre varie armi a diversi livelli di potenza. Più a lungo frugherà nelle sue tasche magiche più potente sarà la magia che ne scaturirà. I punti vi giungono attraverso le caramelle che i nemici lasciano cadere una volta distrutti, più difficili da distruggere saranno, maggiore sarà anche il numero di caramelle che lasceranno cadere. Il punteggio non è tanto marginale in questo gioco, a seconda dei punti accumulati si potranno creare diverse situazioni, vengono infatti ad influenzare il massimo numero di power up che potete ricevere. Se poi vi state comportando particolarmente bene uno dei mostri tenterà di raggiungere direttamente il giocattolo del livello, privandovi così del vostro bonus, di un bel po' di punti e quindi di qualche power up.

Un platform game simpatico e divertente con un pizzico d'intelligenza da parte dei Bitmap, tenete d'occhio gli scaffali del vostro rivenditore prossimamente.

Magic Pockets: Il nostro eroe riesce ad evitare la rana ma non i pipistrelli nascosti dietro...



Al negozio si può trovare tutto quello che vi può servire per la vostra avventura... no, non penso che abbiano bombe nucleari.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW POSTSCRIPT

■ *La Imageworks, insieme alla Vivid Image, ha in progetto un picchiaduro di ispirazione nipponica entro quest'autunno. In First Samurai seguirete le gesta di un giovane Samurai trasportato attraverso il tempo nel Giappone del 2323 AD, per vendicare la morte del suo maestro. Presto disponibile per Amiga, Atari ST, PC IBM.*

■ *Cybercon III, della US Gold è l'ultimo prodotto della Assembly Line dopo E-Motion e Vaxine. Il computer di controllo che garantiva la pace nel mondo è impazzito (questa l'ho già sentita) e dovrete penetrare nel sistema di difesa del Cybercon III per recuperare del materiale e distruggere il computer. Questa avventura dinamica basata su grafica vettoriale 3-D dovrebbe uscire molto presto per tutti i formati a 16 bit.*

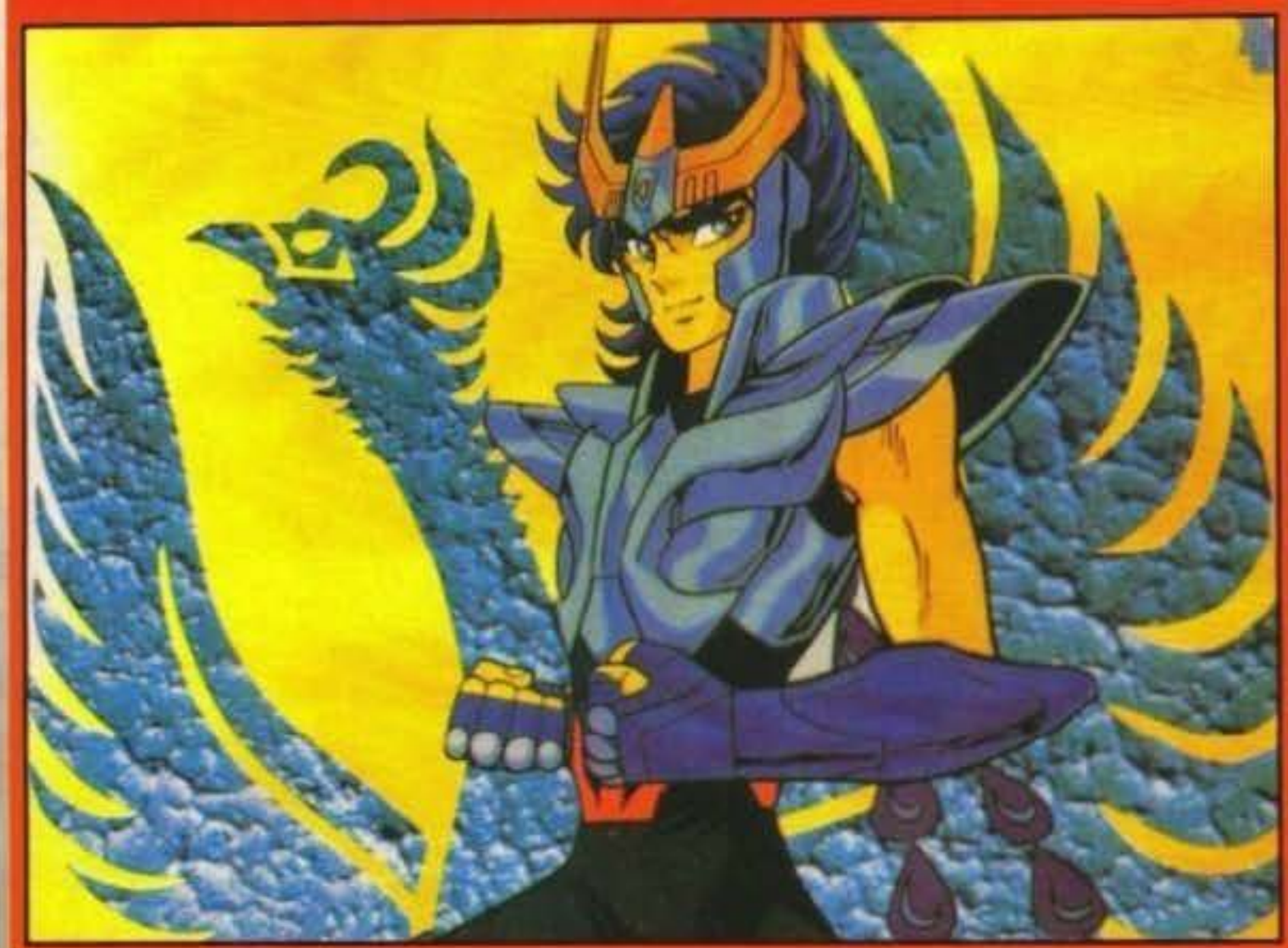
■ *La Microprose ha stretto un accordo con la Legend Entertainment Inc. La loro prima uscita dovrebbe essere l'avventura testuale scritta da Steve Meretzky, Spellcasting 101: Sorcerers Get All The Girls, in cui un giovane mago, tra laboratori di sperimentazione di incantesimi e altre peripezie tenta di sfuggire dalle grinfie del suo malvagio patrigno.*

■ *Cruise for a Corpse è la prossima uscita della Cinematique tramite la US Gold. Vi trovate nei panni dell'ispettore Raoul Dussintier che, alla Poirot o Miss Marple, continua a scoprire omicidi ovunque vada. L'avventura, completamente gestita da mouse si svolge a bordo di uno yacht di un magnate greco. Aspettatevelo per primavera per tutti i 16 bit.*

■ *Gli appassionati di giochi strategici saranno molto felici nel sapere che la Impressions ha annunciato l'uscita di due nuovi giochi. Cohort-Fighting for Rome è il seguito di Rorke's Drift, mentre Merchant Colony vi vede impegnati a colonizzare lande sconosciute per l'Inghilterra del XIX secolo. Dovrebbero entrambi uscire a momenti.*

I CAVALIERI DELLO ZODIACO... SU MEGADRIVE!

Proprio così, è una notizia esclusiva "carpita" direttamente alla sorgente. In questo giorni i programmatori giapponesi della Banpresto (quelli di SD Great Battles per Super Famicom) stanno sviluppando "Saint Fighters - Kare No Jitensha Wa Osoi Desu" (ovvero "La sfida finale del Bene contro il Male") che dovrebbe uscire verso metà Maggio.
Ma non è finito qui: la Elite infatti sulla scia del successo di World Championship Soccer e Tournament Golf (senza contare la prossima realizzazione di Last Battle) ha incaricato la Motivetime di prepararne una conversione entro il Gennaio del 92 per tutti i maggiori formati a otto e sedici bit!
Sembra comunque che il gioco si baserà sulla terza serie (da noi non ancora arrivata) dei fumetti (e dei cartoni), per cui preparatevi a un bel po' di novità.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IVELOCISSIMI

CADARIO

konix

I joystick anatomici con microswitch, dal design rivoluzionario, grazie alla loro praticità e alla loro impugnatura, ti permetteranno una risposta immediata e veloce ad ogni tuo movimento.

SPEEDKING £ 29.000

SPEEDKING AUTOFUOCO £ 33.000

NAVIGATOR AUTOFUOCO £ 39.000

SPEEDKING
SPEEDKING AUTOFUOCO

NAVIGATOR AUTOFUOCO

Konix is a trading name of Betterneat Limited

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

USA today

Vieni a giocare con noi!

Durante la trasmissione USA TODAY in onda su Italia 7 dal lunedì al venerdì alle 13.45 e alle 19.15, il sabato alle 19.30 e la domenica alle 22.30, The Games Machine e Zzap! presentano con Sega i giochi per Console.
VOTA IL GIOCO PER MEGA DRIVE O PER MASTER SYSTEM CHE PREFERISCI E **POTRAI ESSERE INVITATO A SFIDARE STEFANO DURANTE LA TRASMISSIONE DI SABATO!**
Partecipare è semplicissimo, basta compilare il tagliando che trovi in fondo a questa pagina e inviarlo a:

EDIZIONI HOBBY - USA TODAY
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

LA TUA PREFERENZA CI SERVIRÀ A STILARE LA CLASSIFICA DEI GIOCHI PER CONSOLE PIU BELLI E...
... POTRAI ESSERE CON NOI A GIOCARE IN TV!

NOME E COGNOME ..... VIA .....
CITTÀ .....CAP ..... PROVINCIA (SIGLA) .....
NUMERO DI TELEFONO ..... ETÀ .....
GIOCO PREFERITO PER MEGA DRIVE .....
GIOCO PREFERITO PER MASTER SYSTEM .....

P.S. SE PUOI, INVIA ANCHE UNA TUA FOTO! TGM

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW

AMIGA:

A-10 TANK KILLER	85
CRIME WAVE	13
DUCK TALES (The Quest for Gold)	18
GOLDEN AXE	14
INSECTS IN SPACE	73
JACK NICKLAUS (Unlimited Golf...)	23
JUPITER'S MASTERDRIVE	74
MIGHTY BOMBJACK	17
MIG-29 FULCRUM (Soviet Fighter)	48
M.U.D.S.	70
PRO TENNIS TOUR II	28
SPECIAL CRIMINAL INVEST...	86
SUPER MONACO GP	32
SWORDS & GALEONS	30
TEAM SUZUKI	26
THUNDERBLADE	53
TILT	67
TOTOMANIA	83
WARLOCK (The Avenger)	34
WRATH OF THE DEMON	56

ATARI ST:

TURN'N'BURN	81
VECTOR CHAMPIONSHIP RUN	69

PC MS DOS:

4D SPORTS BOXING	78
DUCK TALES (The Quest for Gold)	18
HARD NOVA	21
LYNKS	54
MIG-29 FULCRUM	48
KNIGHTS OF THE SKY	51
SUBBUTTEO	25
TURN'N'BURN	81
VISUAL COMPOSER	35

SUPER FAMICOM

SUPER MARIO WORLD	44

SEGA MEGADRIVE

SUPER VOLLEYBALL	43

LYNX

ZARLOR MERCENARY	58

SEGA MASTER SYSTEM

CASTLE OF ILLUSION (Mickey M.)	77

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VIDEO PORTATILE CON MONITOR A COLORI

LYNX

A PARTIRE DA L.
149.000
IVA ESCLUSA

IN ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - **Pergioco** Via S. Pregaro 1 Milano • **Giocattoli Noa** Via Monzoro 40 Milano • **Supergames** Via Vittorio 3 Milano • **Emporio Cognoni** C.so Vercelli 38 Milano • **Lucky** Via Passerini 2 Milano • **Lucky** Via Adige 6 Milano • **Grazzini** Via M. Macchi 29 - Milano • **Grazzini 2** V.le Romania 9 Milano • **Grazzini 3** Via Pitagora 4 Milano • **Grazzini 4** Centro C. "L'Agora" Cinisello D. • **Lucky** Via Rovereto 12 Milano • **Rivola** Via Vittorio 43 Milano • **Bit 84** Via Italia 4 Monza • **Passaparola Giochi** P.zza Giacobbe 11 Magenta • **Milac** Via Ladigiana 3 Sesto Ind. • **Cerri** Via Pessi 10 S. Angelo L. • **Bernasconi** Via Saffi 88 Varese • **Vanoni** Via Stazione 18 Muggio • **Vergani** Via Manzoni 9 Gallarate • **Longatelli** Via Solferino 11 Lecco • **El-Com** Via Libero Comune 15 Cremo • **Tintori** Via Brescia 1 Bergamo • **Video Immagine** Via Cordusio Città Mercato Bergamo • **Caldara** Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo • **Vigasio** Portici Zanardelli 3 Brescia • **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Desenzano • **Megabyte** C.so Magenta 32/B Brescia • **Megabyte** Via Rovato 61 Grumello • **Metal Mark** Via Adua 45 Ostiano • **Cicogna** Via Gozzoli 2/A Suzzara • **Tonedini Magazzini** C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova

PIEMONTE - **Auchan** C.so Romania 460 Torino • **Alla Gioia dei Bimbi** Via Po 46 Torino • **Play Game Shop** Via C. Alberto 29/A Torino • **Magliola** Via N. Porporato 1 Torino • **American's Games** Via Sacchi 26/C Torino • **Fantasilandia** Via Tripoli 70 int. 4 Torino • **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino • **Toy Service** Via Tripoli 70 int. 4 Torino • **Paradiso dei bambini** Via A. Dante 8 Torino • **Girotondo** Via S. Marino 52/B Torino • **Pugliughi** C.so Vittorio 254 Torino • **Casa del Pupo** Via Torino 34 Nichelino • **Ragiro** P.zza Barbieri 2 Pinerolo • **Hobby Market** Via Po 2C Chivasso • **Plasticasa Faira** C.so Torino 132 Rivarolo C. • **Provera** Via Piacenza 2 Alessandria • **Centro Comm.le. Selezione** Via Cavalli 5 Valenza Po • **Italsapo** Via Pei Borgomanero Cossignano • **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo • **Bollati** P.zza Cavour 38/A Cuneo • **Bona Distribuzione** Via Principi di Piemonte 4 Bra • **Bondi Giocattoli** Via Roma 50/A Cuneo • **Galantino** P.zza 1 Maggio 1 Biella

LIGURIA - **ABM Computer** P.zza De Ferrari 24/R Genova • **Martinelli** Via C. Reta 7/9 Bolzaneto • **La Fata dei bambini** Gall. Mazzini 35 Genova • **Il Punto** Via Donghi 61 Genova • **La Befana di Bocconti** Via Assarotti 2 Genova • **Paradiso dei bimbi** Via S. Vincenzo 31 Genova • **Il Balilla** Via F. Aprile 112 Genova • **Centro Gioco** Via S. Zita 8 Genova • **Granelli Giocattoli** Via Roma 151/123 La Spezia • **Bazar Quaglia** C.so Italia 235 Savona

VENETO-FRIULI-TRENTINO - **Frigoberetta** Via S. Lucia 25 Padova • **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova • **Compumania** Via Carlo Leoni 32 Padova • **Computer Point** Via Roma 63 Padova • **Italtecnica** Via Giotto 39/43 Padova • **Vitaloni e Frison** Via Roma 4b Piove di Sacco • **Zanon di Isolberti** Via Berzenza 3 Legnago • **Centercasa** Via C. Battisti 29 Trieste • **Megabyte** P.zza S. Tomaso 10/11 Verona • **Casa della Radio** Via Alighieri 47 Venezia • **Lonetti Fernando** Via Montevecchio 2 Venezia • **Ma.Be.** Via Mezzadoglia 130 Villafranca • **Casa del Bambino** Via Ca' Nova Zangheri S. Giovanni Lupatoto • **Il Nido** Via Castelvecchio 40 Bussolengo del G. • **Camonia** Via Matteotti 31 Bussolengo del G. • **Aster Market** Via Mattiotti 5 Bussolengo del G. • **R.D.E.** Via I. Da Ponte 25 Bussolengo del G. • **Cave Arl** Via Copernico 19 Malo • **Casanotto** Via XX. Settembre 35 Schio • **Zuccato** C.so Palladio 78 Vicenza • **De Bernardini** P.zza Erbe 3 Vicenza • **Il Paese dei Balocchi** Via V. Veneto 163/B Belluno • **Il Paese dei Balocchi** Via Volpere 39 S. Giustina B. • **Al Gioco Tu** Via Zamenhof 15 Treviso • **Caputo** S. Marco 5193 Venezia • **Centercasa** Via Grandi 3 Mirano di Salzo • **Sartorello** Via Duca d'Aosta 2 Cuneo • **Sartorello** Via Venezia Portogruaro • **Sme** Via Tenina 101 Mestre • **Sme** Via Conegliano 37 Treviso • **Sme** Via Udine 28 Zoppola • **Frigoberetta** C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone • **Trading Office** Via IV Novembre 22 Cles

EMILIA-ROMAGNA - **Euro Elettronica** Via Rizzoli 13/7 Bologna • **Business Point** Via Emilia Ponente 85 Ferrara • **Orsa Maggiore** P.zza Matteotti 30 Modena • **Orsa Maggiore C. Comm. I Portali** V.le dello Sport 50 Modena • **Cabrini Polyennotec** Al Centro Torri Piumazzo • **Zanichelli** Via A. Saffi 78/B Parma • **Pungolini** Via Cremona 32 Fidenza • **Cabrini** Via Gramsci 58 Sorbolo • **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Gorgonzo • **S.G.M.** Via Balzella 34 Forlì • **Easy Computer** Via Lagomaggio 50/4 Rimini • **Angeloni** P.zza della Libertà 5/A Faenza

TOSCANA - **Teleinformatica Toscana** Via Bronzino 36 Firenze • **Eurosoft** Via del Romito 12/B Firenze • **Casa dello Scanto** Via Tavoli 126 Firenze • **MA.NI.LA** Via Vitt. Emanuele 44/46 Livorno • **Casa dello Scanto** Via V. Veneto 115 Livorno • **Casa dello Scanto** Via Cammeo Pisa • **Celina** Via Fosso Agliana • **Etruria** V.le delle Spiaggie 13 Siena • **Centro Bartolucci** Via dei Mille 5/A Grosseto • **Fumagalli** Via Lungarno Aulla • **Cipolla Antonio** Via V. Veneto 26 Lucca • **Ditta O. Mandonnelli** Via Bizzoli 52 Livorno

MARCHE/UMBRIA/ABRUZZO - **Reef Cinema** Via Bonna 69 Fermo • **Mondo Photo** Via N. Bixio 18/A Falconara • **Pavoi Hi-Fi** Via Tronto Nuovo 72/76 Fermo • **Stefano** Via S. Caterina dei Santi Venti • **Cifoni** Via Sovini 15 Tolentino • **Rissi Baby** C.so Federico 57/2 L'Aquila • **S.A.G.I.** Via O. Rossellini 181 Celano • **Casa dello Scanto** Via 7 Colli 226/A Perugia • **Volant** Via B. Cimoli 29 Foligno • **Stefanoni** Via C. Colombo 3 Terni • **Gezzella** C.so Vitt. Emanuele 51 Civitanova • **Passeri** Via N. Fabrini 25/30 Pesaro

LAZIO - **Metroimport** Via Donatello 27 Roma • **Chiusia** V.le Marconi 237 Roma • **Ciuff-Ciuff** Via Ettore Rolli Roma • **Casa Mia Gaia** L.go Bacone 12 Roma • **Baby's Store** V.le XXI Aprile 56 Roma • **Primi passi** Via Bevagna 25/37 Roma • **Magazzini del Popolo** Via Fosse di Fior Tre Teste 46 Roma • **Model Market 2** Via Pinciani 7/B Roma • **Mazzi** P.zza F. Carli 4 Roma • **F.lli Pisa Mattei** Via Appia 423 Roma • **Casa Mia** Via Aurelia Nuova 146 Roma • **Galleria Tuscolana** Via G. Vico 15/19 Roma • **Giorni Giocattoli** Via M. Colonna 30 Roma • **P. Margenti & C.** V.le Europa 72 Roma • **Bruchi Franco** Via Bocca 245 Roma • **Federici e Mandini** Via Tuscolana 100 Roma • **Cimini** Via Prenestina 423/421A Roma • **Supergiocattoli** Centro comm.le Cinecittà 2 Roma • **PCC Computer House** Via Cassia 2B/A Roma • **Tognozzi** Via Donizetti 8 Rieti

CAMPANIA - **Odorino** L.go Lidi 22/68 Napoli • **Santaniello** Via Santissimi dei 1, 41 Napoli • **HPE Informatica** Via N. Bixio 46 B Napoli • **Video Sud** Via P. della Vista 16 Napoli • **Corvale** Via S. Gennaro Ant. 102 Napoli • **Casa Mia** Via F. Cilea 115 Napoli • **La Girandola** Via Nicolardi 158/162 Napoli • **MIC Quaglia** Calata S. Marco 8 Napoli • **Gerardi e Fortuna** V.le Kennedy 183/123 Napoli • **Shashin c/o Euoem. Campania** Sh. Cimon 5 Salerno Cavone • **Nuovo Informatica Shop** Via Libertà 185/191 Portici • **Tama** Via Vittorio 150 S. Giorgio a Cremano • **Eredi Spirito** Via Mercanti 20 Salerno • **Office System** Via Roma 33 Marano S. Sebastiano • **Remy Color** Via Matteotti 21 Aversa

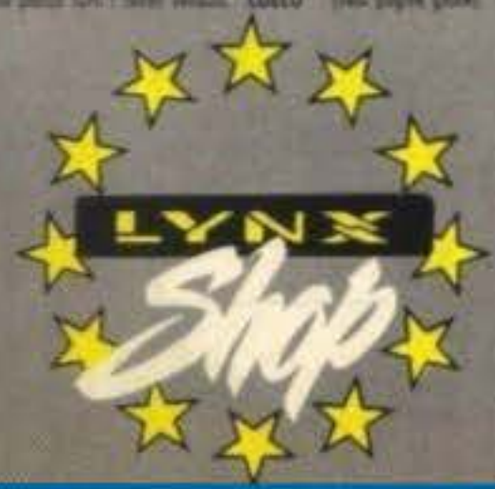
PUGLIA - **Elettrojolly** Via Zara 75 Taranto • **Centro Atari R.V.F.** C.so Cavour 146 Bari • **Discoramo** C.so Cavour 99 Bari • **Discovery 2** V.le Einaudi 17 C D.I. Bari • **Di Matteo Elettronica** Via C. Pisacane 11 Barletta • **Pan Col** Via Vittorio 58 Barletta • **Punto 2000** Via S. Lorenzo 47 Conversano • **Alcoti Demo System** Via S. Lorenzo 23 Foggia • **ECI Computer** Via Isonzo 28 Foggia • **Copypaglia** Via Bari 43/44 Grottaglie d.P. • **Ideal Soft** C.so Italia 92/94 Sannicandro • **Tecnobit** Via Pitagora 68/D Taranto

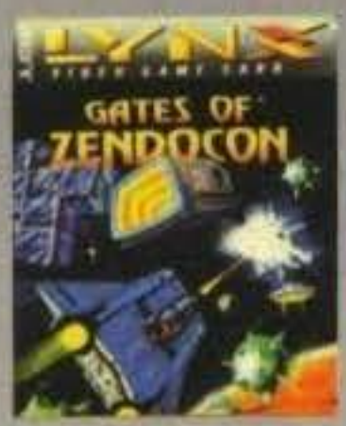
CALABRIA - **Condemi Giuseppe** Via D. Tripepi 71 Reggio Calabria • **Amew** L.go Serravalle Catanzaro

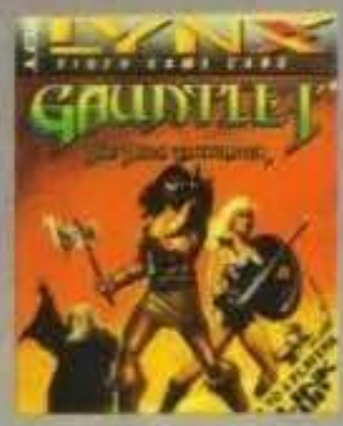
SICILIA - **Galleria del Giocattolo** Via Napoli 55 Palermo • **Electron & C.** Via Lincoln 197 Palermo • **Peter Pan** Via XXVII Luglio 21 Messina • **Computer House Messinese** Via del Vespro 38 Messina • **Carto Polle Baby** Via Roma Floridia S.N. Catania

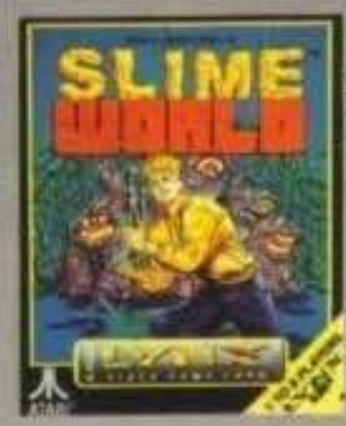
SARDEGNA - **CEN** Via L. Emilione 51 Nuoro • **Sardo Computing** V.le Monte 155 Cagliari • **Videogames** Via dei Mille 15/17 Sassari • **Eredi** Via L. Campanelli 15 Oristano

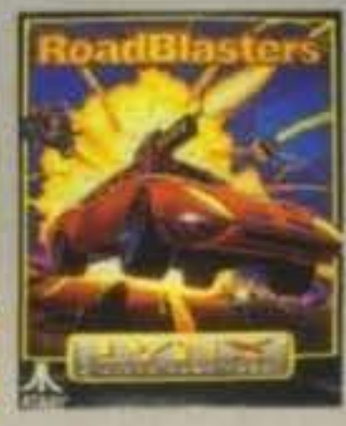
Ed inoltre presso tutti i centri vendita "COBECO" (vedi pagina gialla)

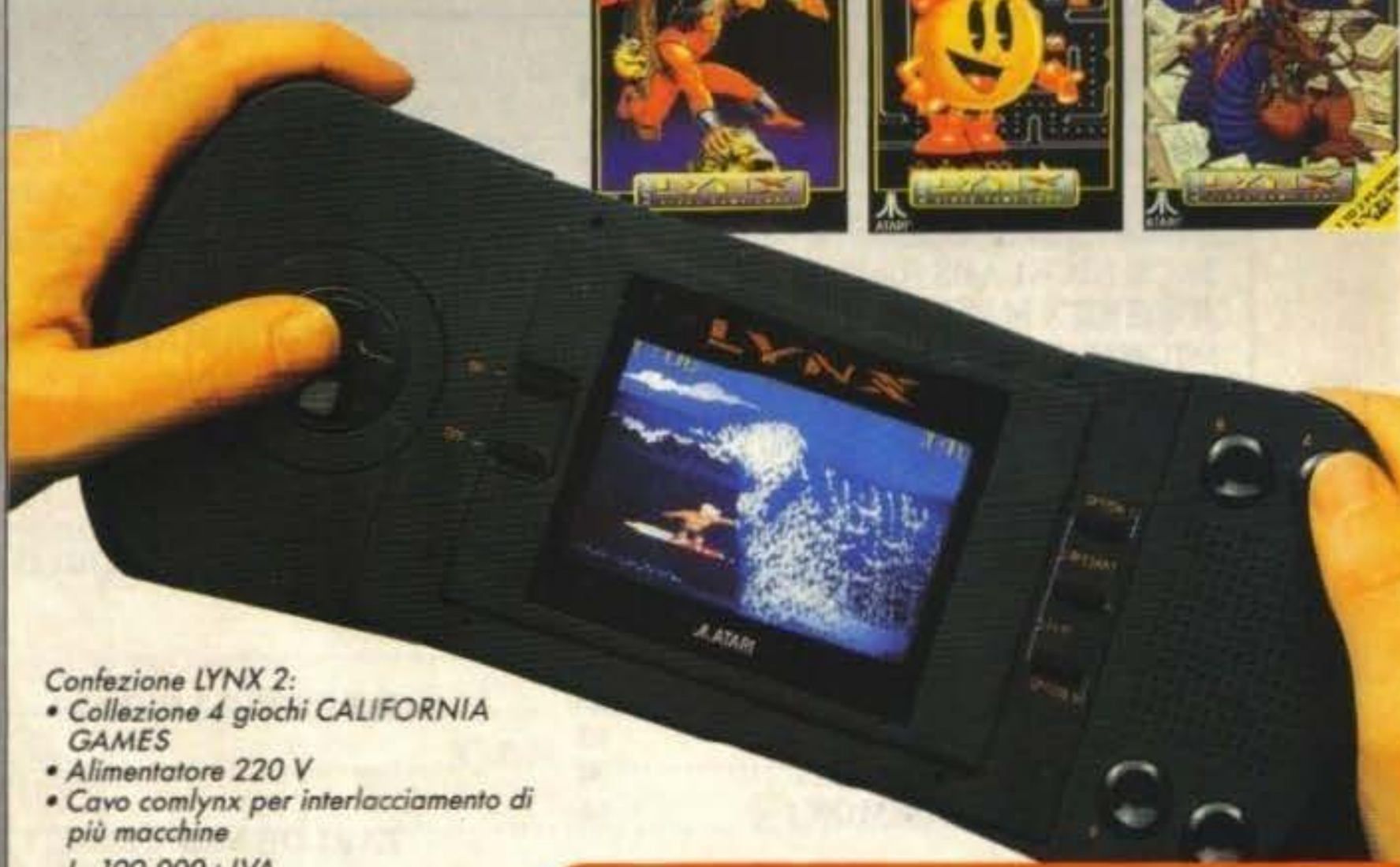












Confezione LYNX 2:
- *Collezione 4 giochi CALIFORNIA GAMES*
- *Alimentatore 220 V*
- *Cavo comlynx per interlacciamento di più macchine*

L. 199.000+IVA

CON RISERVA DI VARIAZIONI E SPECIFICHE TECNICHE SENZA PREAVVISO

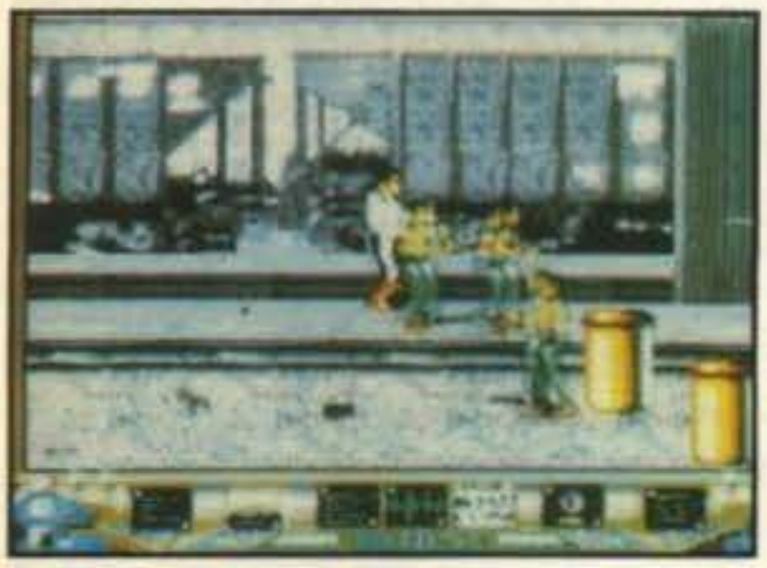
ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini 21 - 20095 Cusano Milanino (MI) - Tel 02/6134141 - Fax 02/6194048
Per in

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CRIME WAVE

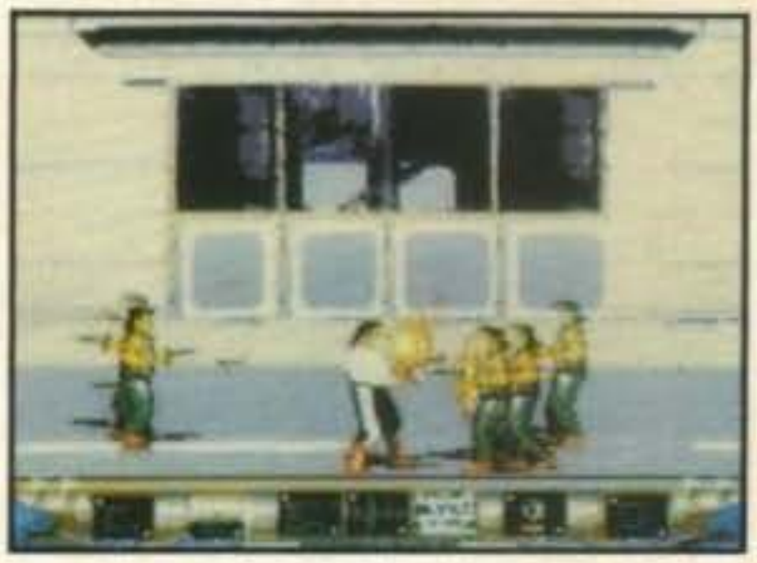
Estorsioni, sabotaggi, droga, perfino terrorismo: nel 1995 il crimine organizzato è una tragica realtà. E adesso, anche rapimenti...



Brittany Cole è stata rapita. Fin qui non ci sarebbe nulla di anormale, ma - vedi caso - la signora in questione è la figlia del presidente americano: il "prelievo" è avvenuto nel bel mezzo di un ricevimento con tanto di sbirrolandia sempre ai tacchi di madamigella. Bene: la pula non s'era accorta di un emerito tubo, e la piccola era già in mano ai mariuoli da un pezzo quando qualcuno meno torpido degli altri si accorse che era uccel di bosco. Le teste d'uovo della giusta si sono dichiarate impotenti dopo tanto crimine: è il momento dei super professionisti (William, ma cosa hai fumato di pesante? NdMA). Lucas McCabe è quindi l'eroe di turno, un ultrasbirro privato che ha già capito tutto sui mandanti della "sottrazione": dopo una rapida analisi agli archivi criminali il nostro sa perfettamente chi cercare, vale a dire la banda di King Pin e il sinistro Eddie Moscone (Ke pizza! possibile che tutti i criminali d'America debbano avere cognomi italiani?). Lucas inizia quindi la sua missione in un deposito di treni che è stato zeppato di criminali appositamente per garantirgli un plumbeo benvenuto.

McCabe si deve muovere lungo una cospicua serie di scenari a scorrimento orizzontale - il cui primo è il succitato deposito - e per poter progredire deve andare sempre verso destra. Ogni scenario ha un'uscita che permette di passare al successivo; ognuno di essi permette di avvicinarsi sempre più a Brittany e - naturalmente - al centro di comando dove King Pin ha la sua tana.

Tutto il gioco è in effetti visto dal megaschermo in tale centro, da dove King Pin e i suoi scherani osservano la situazione in continuità. Il "nvostro" (neologismo per nostro/vostro) eroe è armato con un kombinat di mitra e lanciamissili - avete presente Aliens? - e può occasionalmente trovare un'arma potenziata lungo la strada: questa, però, durerà solo un certo tempo, per poi lasciare Lucas nelle peste con la sua solita arma. La sua strada, inoltre, sarà costellata di "delicenti" (delinquenti + deficenti) armati di mitra, nonché della ferma determinazione di spararvi addosso. Ma non ci sono solo questi spaventapasseri fra i tacchi del nvostro: alcuni elementi paesaggistici (tipo i bidoni) possono essere crivellati di colpi e fatti esplodere per rivelare bonus nascosti. I bonus si trovano anche lungo il percorso, e sono: proiettili extra, missili extra, droga da distruggere, $oldi sporchi da confiscare, vite extra, energia, armi super. L'energia vi servirà per ricaricare al maxximo lo scudo che protegge ognuna delle vite di McCabe: ogni colpo vampirizza via un po' dell'energia a disposizione, e quando si arriva a "esaurito, spiacente!" potete pure dare il bacio d'addio a una vita. Con zero vite rimaste apparirà il classico e odiato Game Over (e mi aspetto il Nobel per le deduzioni brillanti). Ultima amenità: quel ripugnante fetente bavoso orrido di King Pin ad ogni vostro cambio di scenario potrebbe



regalarvi sorpresine tipo avversari personalizzati: AAARGH!

L'intero gioco ha un'ambientazione digitalizzata, dai paesaggi agli intermezzi; all'inizio c'è tutta un'introduzione, e ad ogni cambio di sezione c'è una sequenza animata rappresentante ciò che capita a Brittany più o meno quando Lucas/voi faceva virtuosismi da tiratore scelto. Naturalmente non sfuggono alla ferrea morsa della digitalizzazione nemmeno i ritratti dei vari personaggi, siano essi "buoni" o "cattivi"

William Baldaccini

Curiosamente, la versione Amiga non sta assolutamente al passo con la versione PC MCGA: le digitalizzazioni hanno tutte un aspetto artificioso per via dei colori usati, il gioco è lento e le sequenze animate sono in bianconero, per giunta con un numero inferiore di quadri e quindi un'animazione un po' a scatti. In effetti da tutto il gioco traspare un'impressione di lentezza, suggerita dapprima dai lunghi caricamenti e dappoi dal gioco stesso, che - orrore! - in certi frangenti ha pure il coraggio di rallentare sensibilmente. Non ci siamo, quindi: per un po' ci si può giocare, ma la soglia di saturazione arriva in fretta e lo accantonerete per un pezzo. Alla Access dovrebbero sapere che uno sparammazza non può essere così fiacco.

Globale 61%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOLDEN AXE

Golden Axe... GOLDEN AXE! Non sapevo che oltre alle calze Kim Basinger pubblicizzasse anche le asce. Poco importa, per un angelo biondo come lei potrei fare qualunque cosa, corro subito a comprarne una dozzina; intendiamoci, non che siano il massimo della vita, ma sicuramente sono meno imbarazzanti dei collant...

Molti asseriscono che la causa della criminalità giovanile sia da imputare ai genitori, tralasciando ogni considerazioni sull'argomento bisogna però riconoscere che già chiamare il proprio figlio Death-Adder non è sicuramente un segno di grande civiltà. E infatti arrivato all'età della ragione (e qual è?) il personaggio in questione dopo aver trascorso per anni le giornate rincorrendo le farfalle e aiutando le vecchiette ad attraversare la strada, si guarda allo specchio dicendo "Ma insomma sei o non sei Death-Adder? Te la vuoi dare una mossa, qui ci vuole qualche cosa di spropositatamente cattivissimo!" (Con i superlativi non ci azzeccava mai). E così il giorno dopo arruolato un manipolo di randagi decide di devastare, saccheggiare, carbonizzare, violentare, demolire, martellare, sgranocchiare, intossicare, e via dicendo la tranquilla regione di Yuria; fatto questo e molto altro ancora se ne tornò a casa tutto bello soddisfatto con la famosa Golden Axe a tracolla, il re e la bella principessina come prigionieri e soprattutto intimamente convinto di aver fatto proprio una bella in-yuria; finalmente si sentiva realizzato!

La storia però insegna che c'è sempre qualche d'uno che si ribella a simili sopraffazioni e infatti la sorte della regione è ora affidata all'operato di tre valorosi paladini della giustizia. Per ognuno di loro c'era infatti un motivo più che valido per uccidere Death-Adder, Ax-Battler il fortissimo barbaro delle pianure di Yuria aveva infatti perso la madre a causa sua, Gilius-Thunderhead il nano delle miniere di Wolud aveva perso il fratello gemello e Tyris-Flare la guerriera Amazzone aveva invece smarrito il libretto degli assegni e come sempre accade con le donne accusava senza motivo il primo che gli capitava a tiro. E così per i motivi sopraesposti tutti e tre volevano fare la pelle al terribile Death Adder senza contare poi che impossessarsi della Golden Axe (che invece era un falso clamoroso rinvenuto in un uovo di Pasqua) non sarebbe stato certo male, ma c'era soprattutto anche la riconoscenza dell'avvenente principessina da non trascurare affatto sia da parte dell'aitante barbaro, sia da quella del piccolo e gagliardo nano, e l'amazzone?... Pure lei! Sono o non sono una tribù di sole donne?

Arriviamo al dunque quindi, all'inizio del gioco dovete prendere un'importante decisione: scegliere fra uno o due giocatori contemporaneamente in azione, se volete un mio consiglio spassionato vi invito ad optare per la prima possibilità se siete da soli e per la seconda se siete con un amico, non dite poi che non vi diamo dei consigli utili... Ad ogni modo questi sono particolari di importanza secondaria, anche se ognuno dei tre personaggi ha caratteristiche ben differenti, altrimenti ne facevano uno solo e finiva lì! Ax è infatti il più robusto dei tre e può fare affidamento su delle spallate veramente portentose, come potere magico può poi scatenare un terremoto con tanto di esplosione vulcanica; Gilius è invece molto resistente è può sferrare delle testate micidiali, per quanto riguarda il potere magico è in grado di provocare una

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

violentissima tempesta di fulmini; Tyris è la più agile di tutti, possiede un calcio volante irresistibile e come potere magico può scatenare un'ondata di fuoco che non lascia scampo ai nemici. Fatte dunque le vostre scelte si comincia con l'azione, il primo livello è ambientato nella foresta e farete subito la conoscenza degli scagnozzi del vostro nemico, si arriva poi al Turtle Village (il nome dal fatto che è costruito sul guscio di una gigantesca tartaruga che vi trasporterà dall'altra parte del fiume), dovrete poi destreggiarvi abilmente anche sull'Eagle Island (anche qui si tratta di un'aquila di proporzioni gigantesche), per avvicinarsi poi sempre più al castello di Death-Adder per lo scontro finale all'ultimo sangue. Vale la pena ricordare a questo punto che durante il gioco farete la conoscenza di alcuni dinosauri cavalcati dai vostri nemici (a proposito di dinosauri, leggete Jurassic Park che è una vera bomba, parola di Max), la loro pericolosità consiste nei colpi di coda improvvisi e nelle fiammate, questi potranno però esservi molto utili una volta disarcionati i loro fantini. Durante la notte invece compariranno dei fastidiosi gnomi con dei sacchi, il primo impulso è quello di affibbiargli un bel calcione nel sedere... Bravi! E' esattamente quello che bisogna fare ottenendo in cambio delle pozioni (più ne avete e maggiore sarà l'effetto distruttivo del vostro potere magico) o del cibo per risanare le vostra energia. Spero di essere stato sufficientemente esauriente, a rivederci su qualche altra pagina, CIAO!

MAX

Ci sono conversioni attese e altre che invece lo sono decisamente meno. Non bisogna certo essere dei mostri d'intuito per capire che Golden Axe debba appartenere necessariamente alla prima categoria. Ci sono poi delle conversioni che riescono davvero bene e altre che invece riescono decisamente bene. Se la prima proposizione presupponeva una risposta obbligata, in questo caso non siamo più nell'ambito dell'ovvietà per entrare necessariamente in quello ben più opinabile della soggettività (Max, non bere troppo vino! Questa frase non te la censuro perché non l'ho capita, ma se fosse stata da censurare...! NdSteve). Con questo voglio sottolineare dei pareri fra loro leggermente contrastanti rilevati qui in redazione, per alcuni si tratta infatti di una realizzazione nel complesso poco più che mediocre, altri invece (io fra questi) non sono di quest'avviso considerando il lavoro della Probe più che dignitoso e tutto sommato meritevole d'apprezzamento. Non si tratta forse di una conversione perfetta (il problema che maggiormente mi ha infastidito è la lentezza dello scrolling che costringe ad affrontare molti combattimenti contro nemici che sono ancora fuori dallo schermo!), ma sono più che convinto che ne rimarrete ugualmente soddisfatti.

Globale 82%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sei stanco di giocare
con i mattoncini colorati?
E allora prova con...

Un Grande Divertimento ad Un Piccolo Prezzo
L. 20.000 versione Amiga !!

DIST

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIGHTY BOMBJACK

Quando è arrivato in redazione il seguito del famoso gioco Bombjack, tutti noi redattori non vedevamo l'ora di provarlo. Ci è piaciuto? Non ci è piaciuto? Bah, leggete e saprete!

C'era una volta in un mondo diverso dal nostro un re buono. Il suo nome era Pamera. Regnava sui suoi sudditi con benevolenza ed elargiva molti soldi alla popolazione. Tutti erano felici e senza problemi. Non c'erano mai guerre o controversie. Nessuno della popolazione aveva però mai visto il re Pamera in faccia. Era decisamente una figura oscura.

Un giorno il terribile re dei demoni Beelzebut, a cui non andava giù che tutta quella gente fosse felice, decise di rompere le uova nel paniere e prese così in ostaggio il re Pamera e tutta la famiglia reale.

La popolazione era distrutta. Tutto stava crollando, essendo venuta a mancare quella che in effetti si poteva considerare la colonna che sorreggeva il paese. Nessuno però era in grado di salvare il re., erano troppo spaventati, ed era normale. Avrebbero dovuto lottare contro l'essere più malvagio dell'universo, l'incarnazione stessa del male. Ma come in ogni buona storia che si rispetti, anche qui ci sono i nostri bravi eroi.

Tre fratelli coraggiosi decisero un giorno di affrontare il terribile Beelzebut. Erano i fratelli Mighty, gli unici in grado di vincere e salvare il re Pamera. Lottarono strenuamente, con tutte le loro forze, ma il demonio era troppo forte per loro. Aveva con lui un'incredibile numero di guerrieri satanici, pronti a morire per salvarlo. Tutti i fratelli Mighty furono così crudelmente uccisi, tutti tranne uno. Il suo nome era Jack, ed era il più forte di dei tre.

Giurò che avrebbe ucciso con le sue stesse mani il demonio Beelzebut e radunò tutto il suo coraggio e sfidò il re demonio in una lotta finale per restaurare la pace.

Voi impersonate Jack (wow, che originale).

Questo Mighty Bombjack è il seguito del famosissimo gioco che pochi anni fa imperversava in tutte le sale giochi. Il vostro obiettivo è quello di salvare il re Pamera, cercando di prendere il più grande numero possibile di bombe presenti nello schermo, prima che riescano a detonarsi.

Al contrario del suo predecessore, che aveva tutti gli schermi fissi (nel senso che non avevano alcuno scrolling), Mighty Bombjack ha due tipi di scrolling, orizzontale e verticale. Ci sarà però uno schermo fisso subito dopo lo schermo con lo scrolling. In ogni stanza potrete trovare degli scrigni, che conterranno borse del tesoro o monete d'oro. Dovrete stare attenti a un gran numero di mostri che vi si faranno incontro che potranno togliervi una vita appena vi toccheranno. Dovrete riuscire a raccogliere molte monete di potenza, altrimenti verrete spediti nella camera della tortura. Per superarla dovrete saltare per evitare i nemici entro un determinato tempo.

Quando verrete uccisi il computer vi fornirà i risultati di un'analisi del vostro modo di giocare e, ovviamente, più alto sarà il punteggio meglio è.

Aaron Ghirardelli

Le buone intenzioni c'erano, e si vedono. Purtroppo però io non devo giudicare le intenzioni ma il gioco vero e proprio, anche perché quello che poi dovrete pagare è proprio quello. Lasciando appunto stare quello che avrebbero potuto fare o quello che semplicemente non è stato fatto, Mighty Bombjack è un po' una delusione. Senz'altro meglio dell'originale, offre uno schema di gioco molto poco fantasioso e una realizzazione non eccelsa. Lo scroll è assurdamente scattoso (la Elite sa certo fare di meglio!) e il sonoro è così così.

Globale 69%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TITUS/DISNEY SOFTWARE PER AMIGA E PC L. 49.000

DUCK TAI

THE QUEST FOR GOLD

I protagonisti di Duck Tales, la serie Disney ispirata un po' a Indiana Jones e un po' ai personaggi di Paperopoli, diventano gli eroi di una nuova avventura Disney prodotta dalla Titus. Andiamo tutti alla ricerca dell'oro, ma sarà difficile trovarne!

DuckTales - the Quest for Gold, è uno dei nuovissimi titoli proposti e prodotti dalla neonata Disney Software e realizzato dalla Incredible Technologies. Gli altri sono: The Disney Animation Studio (bellissimo e presto recensito) e gli educativi che recensiremo in un articolo dedicato proprio a questo genere di giochi. Ma veniamo a DuckTales. Premetto che sono un divoratore infinito di fumetti Disney, vado pazzo per Paperino e non sopporto Topolino, mi fanno ridere Qui, Quo e Qua (che assomigliano a Marco Auletta, come carattere!) (guarda che ti prendo a calci il CD NdMA) e prenderei a cartoni Gastone, quindi NON SOPPORTO DuckTales, non per altro, ma i personaggi sono sradicati dalla loro personalità: Paperone non è più lui (più che altro non è il Paperone al quale siamo abituati NdMA), non c'è Paperino (si è arruolato in marina NdMA), i nipotini sono solo saputelli e non birichini, i doppiatori italiani poi...

Certo, DuckTales è una serie dedicata ai bambini, e a loro si rivolge, riscuotendo indubbio successo, ma resta il fatto che probabilmente mi avrebbe divertito di più un gioco Disney dove Paperino si arrabbia in continuazione mentre Paperone piange miseria senza sosta. Comunque sia, in DuckTales prendete il posto di tutti gli eroi di questa serie: Paperone, Qui, Quo, Qua, Paperina, Flagada Jones (in italiano mi sembra Jet McQuack o qualcosa del genere NdMA). Insieme a loro troverete Fenton Crackshell, il consigliere amministrativo di Paperone, Archimede, i Bassotti, e il famelico Cuordipietra Famedoro. Chi è costui? Semplice: è il secondo papero più ricco del mondo che non vede l'ora di sbaragliare Paperone per diventare il primo. E' così allora che costui, scozzesone avaraccio al pari del rivale, fa costruire a Macaroon una bilancia capace di pesare tutte le ricchezze di ogni uomo e propone a Paperone una sfida: in trenta giorni i due dovranno raccogliere più oro possibile e pesarsi sulla bilancia di Macaroon. Il vincitore sarà decretato Papero Più Ricco Del Mondo.

Paperone accetta con animosità la proposta e l'avventura ha inizio. Per cominciare potete scegliere fra tre diversi livelli di difficoltà: Easy Money, Standard Wages e Hard Earned Cash dopodiché entrerete nel vivo del gioco e vi ritroverete nell'ufficio di Scrooge McDuck (Paperone). Qui potrete scegliere tre azioni diverse: giocare in borsa (e quindi comprare azioni a un certo prezzo e sperare poi di rivenderle a prezzo superiore), fare un tuffo in mezzo alle vostre ricchezze (e se vi andrà bene potrete scovare una moneta antica che vi fa aggiudicare 1000 dollari) o andare al Centro di Controllo che vi permette di spostarvi da un punto all'altro della Terra in cerca di tesori.

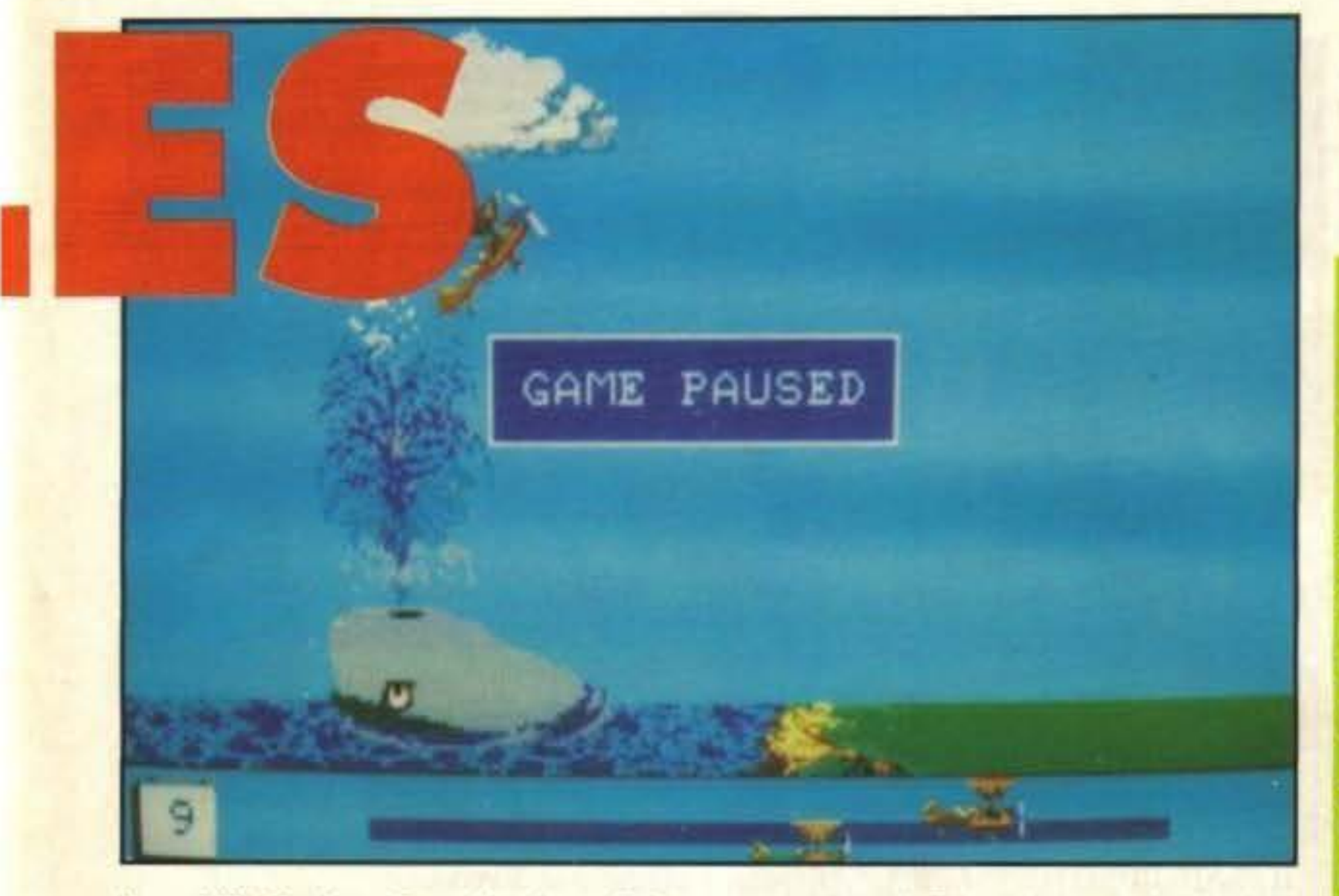
E' chiaramente il centro di controllo il fulcro del gioco, tant'è che la prima volta che ci andate dovrete inserire il codice inserito nella confezione del gioco.

Giunti difronte al pannello del centro di controllo, vi ritroverete davanti a una mappa della Terra cosparsa di tanti punti quanti sono i tesori da recuperare. Posizionando un puntatore su uno di questi punti, il computer costruito da Archimede vi permetterà di sapere che tesoro è nascosto in quel punto, quanto vale, quanti giorni ci vogliono a raggiungere il luogo designato, che tipo di esplorazione va fatta (caverne, montagna, giungla o fotografica) e se è già stato preso da voi o dal vostro rivale. Fatta la vostra scelta, posizionate il cursore sull'aereo e siete pronti per l'avventura.

E' a questo punto che partono le sezioni

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

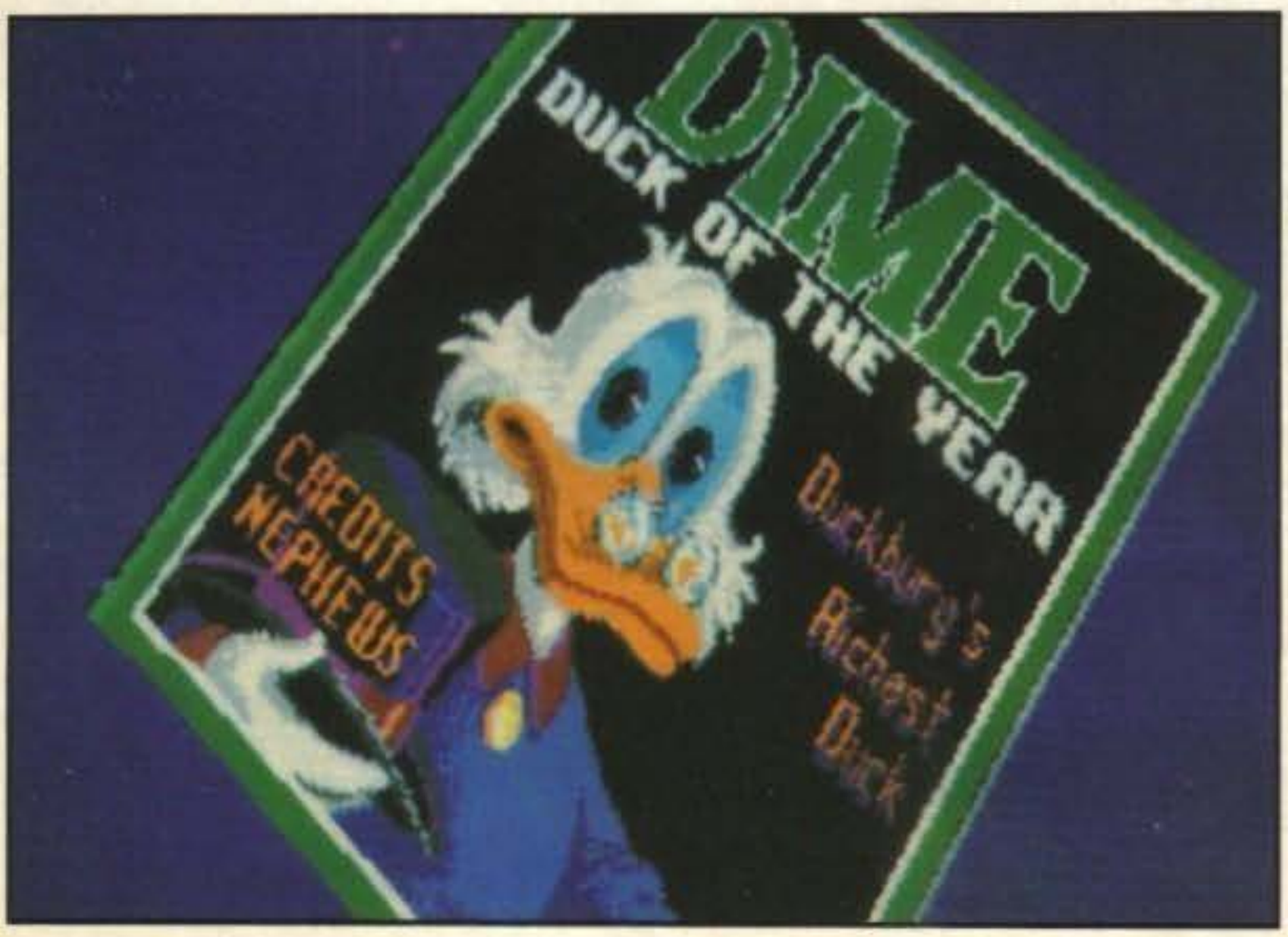


"arcade" del gioco. La prima è quella in aereo. Dovrete decollare dall'hangar e fare un percorso orizzontale verso l'hangar di arrivo evitando tutti gli ostacoli: palloni aerostatici che fanno cadere pianoforti e frigoriferi dal cielo, nuvole che fanno perdere l'orientamento, montagne, castelli incantati, nuvole temporalesche che lanciano fulmini, balene che sprizzano acqua e mille altre cose ancora. Se riuscite ad atterrare sani e salvi l'avventura continua, altrimenti vi ritroverete paracadutati da qualche parte, con qualche giorno perduto e con dei soldi spesi per la riparazione dell'aereo. In questa scena potrete ritrovarvi in gara con l'aereo di Cuordipietra (che non è, al contrario di quanto dicono le istruzioni in italiano, Rockerduck) e quindi dovrete arrivare prima di lui, altrimenti vi ruberà il tesoro. L'unico handicap è che a lui le nuvole e gli altri inghippi non fanno niente, ma a voi sì!

Terminata la sezione dell'aereo, vedrete una scena dove i nipotini, leggendo un capitolo del loro manuale, vi danno un suggerimento sulla sezione arcade che dovrete affrontare; suggerimento che comunque troverete dettagliatamente scritto sul manuale allegato alla confezione.

A questo punto si parte alla ricerca del tesoro con una nuova sezione arcade. Eccole descritte una per una.

LE GROTTE. Qui dovrete tutti insieme fare un percorso all'interno di una grotta per arrivare al tesoro. Attenti alle grotte con il fango perché significa che vicino c'è una voragine. Dovrete anche evitare



Ducktales è un gioco molto colorato e decisamente in linea con la serie animata. Le sezioni arcade sono diverse ma sempliciotte e realizzate discretamente. Gli scroll non sono fluidi, la risposta dei personaggi ai vostri comandi non è immediata e a volte la difficoltà è davvero eccessiva. Giocare in borsa non è divertente e può servire solo a racimolare qualche soldo, mentre il tuffo nel deposito una volta fatto è più che sufficiente. DuckTales indubbiamente conserva lo spirito della serie animata Disney, ci sono belle voci digitalizzate molto pulite e chiare, vari effetti sonori, e musichette molto carine che segnano le varie fasi del gioco. Giocare a livello facile è piuttosto semplice, mentre diventa veramente difficile il livello hard se non altro perché troverete sulla vostra traiettoria d'aereo quasi sempre il vostro rivale e immancabilmente arriverà prima lui di voi perché gli ostacoli sono davvero tantissimi.

Trenta giorni, fortunatamente passano in fretta, perché così non dovrete affrontare le stesse sezioni arcade troppe volte e all'inizio DuckTales vi acchiapperà perché scoprire le varie fasi del gioco è senza dubbio allettante. E' la realizzazione tecnica che lascia un po' perplessi: bella la grafica, tanti i colori, bello il sonoro, ma chi ci rimette è la fluidità di tutte le sezioni. Se giocate coi dischetti poi i caricamenti sono continui. Meglio per chi ha l'hard disk (da notare che di bambini semi-decenni che possiedono l'Amiga con tanto di Hard-Disk ne è pieno il mondo, ovviamente NdMA). In definitiva è un gioco divertente, vario che dà più spazio alle immagini che alla giocabilità vera e propria, aggiungendo un pizzico di strategia.

Globale 83%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

la mummia che si nasconde all'interno. Il computer vi fornisce una mappa della grotta che a livello Easy mostra ogni cosa, posizione del tesoro compresa, mentre a livello Hard mostra solo la vostra posizione e quella della mummia. Se vi si spegne la torcia (è passato troppo tempo), cadete dentro una voragine o venite attaccati dalla mummia, la sezione arcade ha termine e dovrete riaffrontarla dall'inizio o cambiare tesoro.

LA SCALATA. In questa sezione avrete tre tentativi per trovare il tesoro che si trova in cima alla montagna. I tre tentativi sono rappresentati da Qui, Quo e Qua. Il vostro compito è scalare la montagna con l'aiuto delle vostre braccia e gambe e con quello di una corda che va lanciata nel punto giusto perché si attacchi agli spuntoni di roccia. Qui dovrete evitare: la tana segreta di Amelia, le tane degli orsi, i bassotti e le pietre che cadono. Se cadete da un livello basso non succederà nulla, ma se cadete dall'alto dovrete passare il comando a un altro nipotino.

LA GIUNGLA. Come nella scalata sono i tre nipotini gli eroi di questa sezione arcade. Dovrete riuscire ad arrivare al tesoro che si nasconde all'estrema destra di questa giungla saltando sui rami, utilizzando le liane e sedendovi sui musi degli ippopotami ma evitando serpenti, scimmie lanciatrici di noci di cocco, pappagalli e bestie feroci.

IL SAFARI FOTOGRAFICO. Paperina è l'eroina di questa sezione dove dovrete semplicemente scattare delle foto (12) a degli animali, cercando di fotografare solo quelli rari, tipo gli elefanti rosa, ed evitando quelli comuni che non vi danno alcun soldo.

Un'ultima cosa. Durante i vostri viaggi potrete trovare il bombastium, una sostanza che vi permetterà di teletrasportarvi in qualunque punto della mappa. Ma poiché le invenzioni di Archimede non funzionano sempre bene, potreste puntare in una zona e ritrovarvi in una completamente diversa.

Terminati i trenta giorni verrete trasportati automaticamente a Macaroon e il vostro oro sarà raccolto. Il papero più ricco apparirà in copertina al DIME magazine e sarà decretato: Papero Più Ricco Del Mondo!

DuckTales supporta le schede grafiche CGA, EGA e Tandy. Due sono i dischi da 5 e 1/4 installabili su hard disk (vivamente consigliato). Per quanto riguarda il giudizio del gioco restano valide le cose dette per la versione Amiga, anche se qui mancano completamente le voci digitalizzate e molte delle musichette. La versione PC è un tantino più veloce (su un 286) e la grafica purtroppo è meno colorata (EGA). La giocabilità è comunque la stessa e DuckTales resta un gioco interessante grazie ai personaggi che lo rappresentano.

Globale 78%

SOFTMAIL
Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers
SOFT MAIL
NOVITA' Bridge player 21.50 (Amiga, IBM) Canton (Amiga 1mb) Clue books: Larry's Story, DIC III, Sim City Copridastiera Amiga 3030 Dragons Lair II: Timeskarp (Amiga, IBM) Hero's Quest II (IBM) Long lance (Strategico per Amiga) Paperino e l'alfabeto (Amiga, C64, IBM) Ultima VI (C64, IBM)
PRODUCTIVITY AdLib & Soundblaster: schede musicali (IBM) A-Sound 2.0 (Amiga) Beckertools & Icondraw per Windows 3 (IBM) Can Do Pro pak vol. 1 (Amiga) Page Stream 2.1 (Amiga compatibile DOS2) Quarterback Tools (Amiga) The Animation Studio (Amiga, IBM) Video Tools (Amiga) Vidi (Framegrabber per Amiga, IBM, ST)
SIMULATORI & STRATEGICI Air Traffic Pilot (IBM) Aircraft & Scenery Designer (IBM: rich. FS 4.0) Advanced Dungeon&Dragons: tutti i titoli F16 Falcon V3 (IBM) MAXX JOKE & Pedals (Amiga, IBM) Red Baron (IBM VGA) Scenery disk #12 (IBM: rich. Flight simulator) Wing commander/Secret missions (IBM VGA) War game construction set (Amiga)
Per ulteriori informazioni, per effettuare ordini o per ricevere gratuitamente il nostro catalogo aggiornato a colori telefona allo 031/300.174 - due linee r.a. scrivi a LAGO divisione SoftMail Napoleona 16 - 22100 Como
Vieni a trovarci alla nostra/mercato Abacus Pad. 28/III Stand B7

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HARD NOVA

Scommetto che tutti voi avete desiderato almeno una volta di celarvi nei panni di un mercenario dello spazio, magari ispirandosi a Han Solo di Guerre Stellari o al suo parodiaco personaggio Stella Solitaria di Balle Spaziali... eccovene l'occasione.

La vita del mercenario non è certo delle più facili, visto che ogni volta rischia la pelle per portare la pappa a casa. Questo gioco vi cala negli stracci di Nova, una mercenaria che ha avuto la sfortuna di schiantarsi con la sua astronave contro un asteroide.

Sono passati sei mesi dallo sfortunato incidente, nel quale è morto tutto il tuo equipaggio, con l'eccezione di A'Kri Janr, il navigatore. Stavi lavorando come mercenario free-lance per lo Starkiller Mercenary Group (SMG) da tre anni, e ti venivano assegnati tutti i lavori più delicati e impegnativi visto il tuo valore e la tua bravura. Ora ti è stata assegnata una nuova astronave, ma sta a te reclutare un nuovo equipaggio possibilmente che sia all'altezza di quello precedente.

Il gioco è fondalmentalmente un RPG, e

vi offre una buona dose di esplorazione tra quattro diversi sistemi, e di azione all'interno dei pianeti o nello spazio. All'inizio dovete reclutare un nuovo equipaggio, poiché siete solo in due: voi e A'Kri Janr. Per far questo dovrete girare per i quattro sistemi, atterrare nei pianeti e parlare con i personaggi che si trovano in quei posti, cercando di scoprire chi erano e cosa facevano prima di incontrarvi. Dopo di che dovrete cercare di sopravvivere nello spazio svolgendo missioni per conto di altri, affrontando nemici o altri mercenari che vi vogliono rubare l'astronave e il carico, o semplici sicari che vogliono farvi fuori.

Il pannello di controllo vi informerà delle condizioni del giocatore, di ognuno dei membri dell'equipaggio, degli oggetti a disposizione di ognuno di essi, degli esseri che si trovano nel quadro di gioco, ecc. Per parlare con quest'ultimi avrete poi delle frasi gia fatte che dovrete scegliere cliccandoci sopra con il mouse o con la tastiera.

Come tutti i giochi di ruolo, la maggior parte del gioco si gioca sulla terra ferma (o quasi), e cioè all'interno delle stazioni spaziali dei pianeti, inoltre occorre raggiungere un certo livello di esperienza per poter cosi migliorare le proprie qualità e quelle degli altri membri dell'equipaggio.

Missioni pericolose, guerre, contrabbando, ecc. Tutte cose che a un mercenario non fanno paura, ma comunque è sempre meglio essere assicurati, e se proprio volete fare come me, io sono assicurato con MA...

Fabio Massa

CONFIGURAZIONE

Il gioco supporta le schede grafiche EGA, VGA e MCGA (anche se con la EGA la grafica cala di qualità in un modo impressionante) così come tutte le schede sonore esistenti (Roland, Adlib/Soundblaster, Tandy e PCspeakers). Anche se viene richiesto solo un XT a 8 MHz, il programma occupa la bellezza di 2.4 Mb e considerando i frequenti caricamenti capirete che l'ausilio dell'Hard disk è indispensabile.

La prima e unica critica che rivolgo alla Electronic Arts nei confronti di Hard Nova è la mancanza di originalità, per il resto il gioco è ben realizzato sotto il punto di vista grafico e sonoro (anche senza il supporto di particolari schede tipo Adlib o altre), e la giocabilità si fa presto sentire. La sua qualità entusiasmerà gli appassionati di questo genere, mentre gli altri si accontenteranno di farci qualche partita.

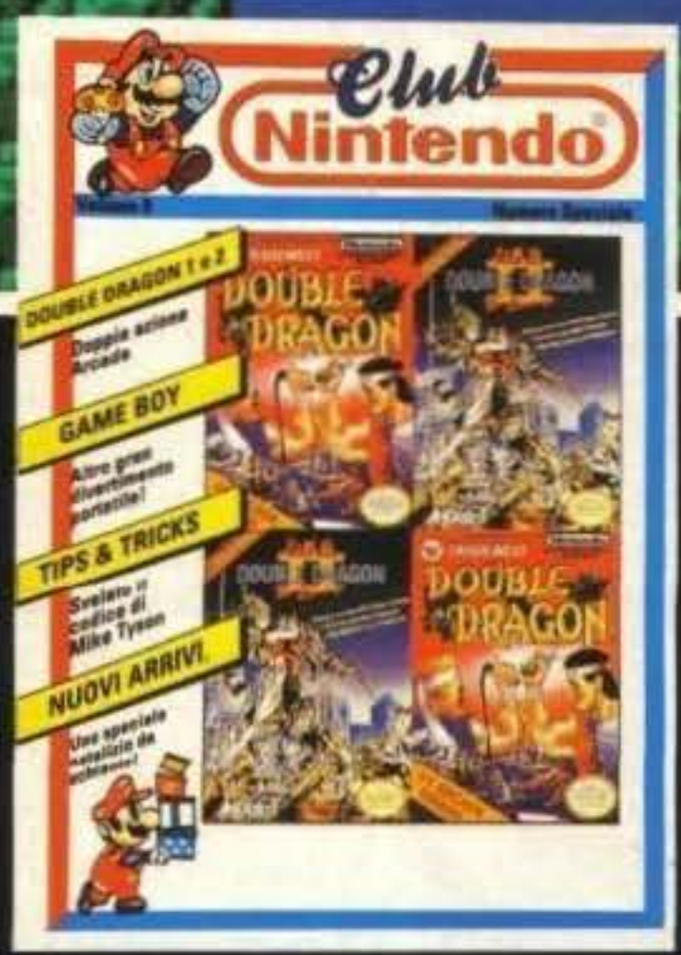
Globale 80%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!

PUBLICIS - FCB/MAC



Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superofferte! Mandate il coupon, vi arriverà il numero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbonamento, il distintivo e la tessera dai mille sconti!

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME _____

COGNOME _____

DATA DI NASCITA _____

VIA _____ N. _____

LOCALITÀ _____

CAP _____ PROV. _____ TEL. _____

FIRMA _____
(di un genitore per i minorenni)

TGM

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF & COURSE DESIGN

La mia mano a mo' di mazza fendette l'aria sibilando, e colpì una scatola etichettata JNUG&CD scagliandola con violenza nell'aria. Il geometrico proiettile seguì una cortissima traiettoria per poi finire in una piccola ma fastidiosa apertura: bocca di MA in uno! (questo per farti capire che ne ho abbastanza di giochi di golf.) (ma stai zitto che non ne hai mai fatto uno! NdMA)

Golf: gioco rompiscatole, che rompe 'i balun al qui presente recensore, il quale non sa più che cosa scrivere, poiché di giochi di golf ce n'è sono una caterva, così tanti che se non esistesse questo sport le software-house fallirebbero perché non saprebbero più che cosa fare. Tuttavia non posso certo andare in redazione e consegnare una recensione del genere, MA mi lincerebbe (vero NdMA), per cui non mi resta altro da fare se non dirvi quali sono le caratteristiche di questo nuovo prodotto firmato Accolade.

Tutti voi conoscerete la struttura del golf e le sue principali regole, ma siccome c'è sempre qualcuno che si collega con noi all'ultimo momento, le ripeterò brevemente in modo che anche quest'ultimi sappiano che cosa ha in serbo per loro la vita del golfista. Si tratta di prendere una pallina, e cercare di mandarla in buca effettuando il minor numero di tiri possibili scegliendo delle mazze a seconda della distanza e del tipo di terreno. Le mazze servono per colpire la pallina (devo dire che sono molto intelligente), e ce n'è sono di tre tipi: i legni, i ferri e il putter. Ogni buca ha il suo par, cioè il numero di tiri standard per realizzare una buca: impiegando più tiri si ottiene un punteggio positivo, e impiegandone di meno si ottiene una diminuzione del punteggio, e il vostro scopo è di completare tutte le diciotto buche del percorso scelto con il minor punteggio possibile. Se completate una buca con uno o due tiri al di sopra del par realizzate rispettivamente bogey e double bogey, mentre con uno, due o tre tiri sotto il par si realizzano birdie, eagle e albatros. Molto più difficile è realizzare bocca di M..., ehm, buca in uno, l'aspirazione di ogni golfomane, anche del più esperto (molto più facile è invece prendere un ferro qualsiasi e piegarlo attorno al tuo collo, che è anche più rilassante di giocare a golf NdMA).

All'inizio il computer vi chiede di scegliere il tipo di gioco: a soldi o a buche. Giocando a soldi, la cosa più importante e guadagnare più soldi possibile (e beh...), gareggiando con avversari agguerritissimi. Il secondo tipo di gioco è il classico torneo dove bisogna completare tutto il percorso con il minor punteggio possibile. Il computer vi chiederà quindi il vostro nome, il sesso, il vostro livello, e contro chi vorrete gareggiare: con un vostro amico o contro il computer (cioè contro Jack N.). Quindi toccherà al percorso: ce n'è sono due già pronti uno dei quali è stato progettato direttamente dal grande Jacky, ma usando l'apposita opzione potrete editarne qualcuno anche voi. Dopo tutto questo vi verrà offerto un menu dove potrete scegliere di cominciare la partita, fare un po' di pratica oppure uscire dal programma.

Il gioco ha il tipico punto di vista grafico alle spalle del giocatore, e un pannello situato nella parte inferiore dello schermo vi informerà su ostacoli, terreno, distanze, traffico, smog, ecc. La forza, e l'angolazione del tiro potrà poi essere decisa servendosi di una barra graduata situata sulla parte sinistra dello schermo.

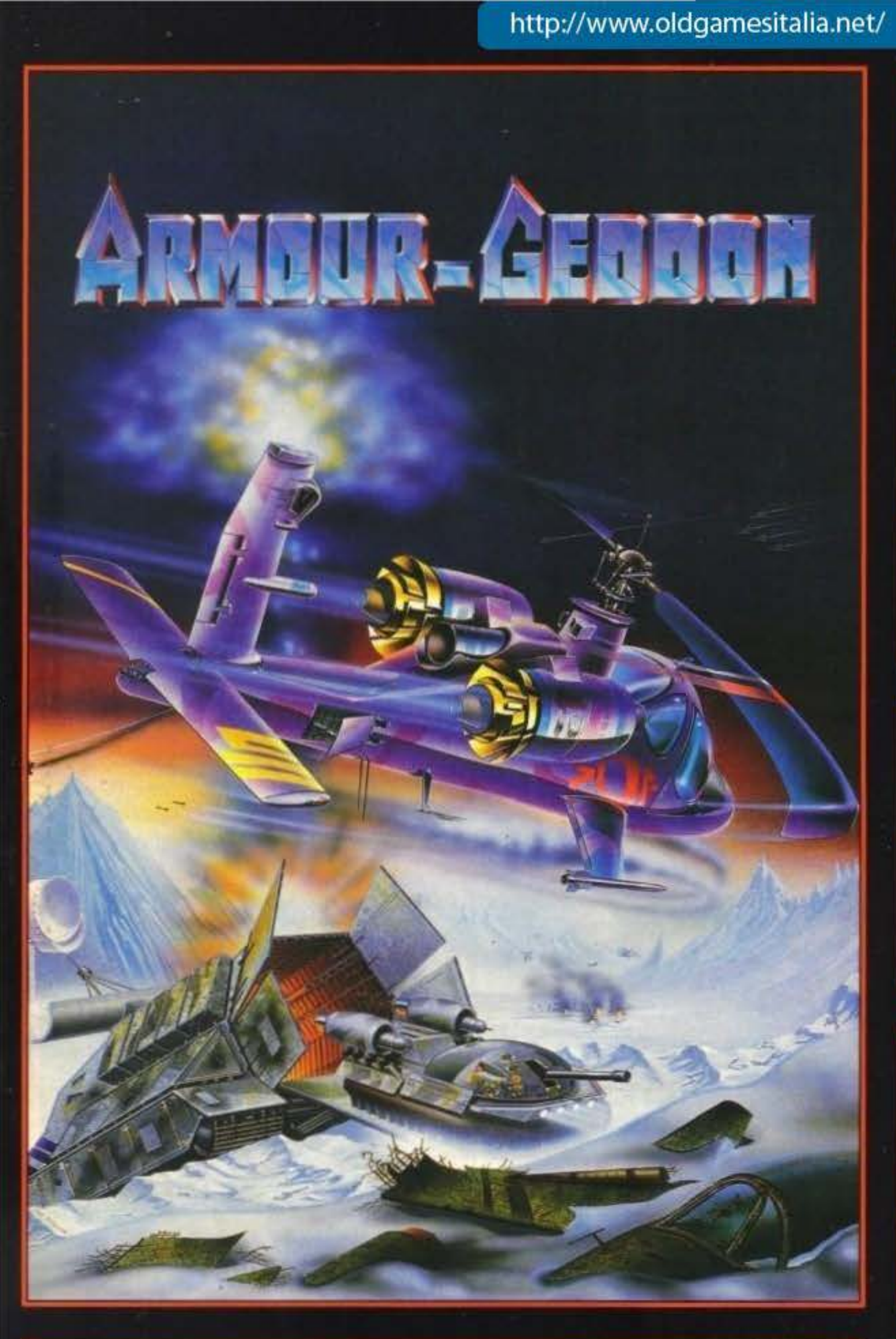
Fabio Massa

Se Star Control era un ottimo prodotto anche per l'Amiga, lo stesso discorso non vale per JNUG&CD, che risulta molto più lento della versione PC. La grafica è a livelli standard, ma il sonoro è deludente. Il problema di questo Golf è, come nella prima versione, da imputarsi al lento aggiornamento della posizione della pallina che, per essere preciso, impiega molto tempo a definirsi, col risultato di impiegare quasi un minuto a preparare la nuova schermata grafica. Dovrebbe poi essere molto preciso e non mi pare lo sia. Bah, non mi sembra certo la migliore simulazione di questo sport in commercio. Almeno nella versione Amiga.

Globale 65%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ARMOUR-GEDDON

Post-Olocausto: un'entità di potere impazzita vuole controllare il pianeta terra. Essa sviluppa un fascio d' energia che intende proiettare sulla terra.

Tu selezioni e controlli fino a sei diversi veicoli tutti in una volta in una corsa contro il tempo per scovare e distruggere le linee di potere nemiche ed eventualmente eliminare il generatore di potenza.

Costruisci il tuo arsenale raccogliendo le risorse nemiche per aiutare lo sviluppo e creare il tuo nuovo sistema bellico.

Il gioco offre una sofisticata opzione due giocatori che rende il combattimento testa a testa ancora più veritiero.

ARMOUR-GEDDON : strategia e simulazione unite alla perfezione.

Screen Shosts dalla versione Amiga.

Disponibile da Febbraio per Amiga a L. 49.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUBBUTEO

"Gioco da tavolo più conosciuto, ora anche per il tuo computer": con questa frase avrei anche potuto partecipare al Gran Premmio Erori indetto dal nostro Marco Auletta se almeno l'avessi trovata sulle istruzioni del gioco e non su una pagina di pubblicità. Pazienza, tanto non si vince niente.

Un gioco che conoscete più o meno tutti: un giocatore può tirare tutti i "calci" che vuole alla palla finché questa non tocca un giocatore "nemico", nel qual caso il diritto passa all'avversario. Ovviamente anche il difensore non sta a guardare e può, ogni volta che lo desidera, riposizionare uno dei suoi giocatori (sempre a ditate), magari proprio davanti al giocatore con la palla per costringere l'avversario a sbagliare.

Una tale opportunità non va però interpretata in modo "distruttivo": sarebbe troppo comodo improvvisarsi provetto giocatore di bowling e prendere di mira quanti più avversari possibili, pallone compreso, per scombinare l'azione dell'amico-nemico che vi sta di fronte. In effetti la mancanza dell'arbitro in campo (e anche se ci fosse potrebbe fare ben poco!) ha reso necessario la presenza del buon senso e, ancora di più di regole ferree. Ecco quindi la conclusione: nel tiro posizionale un giocatore non deve urtare né palla né avversari, pena il riposizionamento delle pedine e la perdita del tiro.

Leggermente diverso è il tiro difensivo (che viene applicato solo quando siete VERAMENTE in difesa) e che permette almeno di colpire la palla e - sono sicuro che cercherete di farlo - di sbatterla il più lontano possibile.

Il gioco, sostanzialmente, è quasi tutto qui; ci sarebbero altri dettagli su come comportarsi prima di una rimessa, di un

calcio di rigore e altre strane manovre, ma penso che non interessino a nessuno. Veniamo dunque alla realizzazione computerizzata.

Il campo è realizzato in 3D e una serie di icone in basso allo schermo vi permette di ruotarlo a piacere e di zoomare nei punti desiderati, il tutto però, con scatti un po' grandini. Sempre in tema di icone, un'altra permette di andarsi a rivedere le varie regole ufficiali del Subbuteo, mentre un'altra ancora permette di muovere i giocatori.

E qui arrivano i difettucci. In pratica si tratta di cliccare col mouse sull'omino che volete "animare", ruotare il campo nella direzione di tiro (capito? Il campo, non il giocatore che è esattamente il

contrario), cliccare sull'icona di tiro e, finalmente, scegliere effetto e forza, il tutto in 30 secondi di tempo limite. Dico io, potevano almeno degnarsi di aggiungere un'icona per ruotare automaticamente il giocatore verso la palla. Invece: niente. Vabbeh, fatto tutto sarete gratificati dalla splendida visione del vostro giocatore che si muove maledettamente a scatti nella direzione da voi stabilita. E non è finita: durante la partita il computer "chiederà" di volta in volta se volete effettuare un tiro posizionale, difensivo, di rimessa, ecc.: solo che la richiesta verrà sempre mostrata su schermo, anche quando non è rivolta a voi ma a "lui stesso". In quest'ultimo caso, infatti, scomparirà magicamente dopo un paio di secondi. E sapete come fa il comp a comunicarvi a chi è destinata quella "richiesta"? Girando repentinamente il campo dal punto di vista dell'interessato (all'atto pratico si nota appena il cambiamento perché l'attenzione è focalizzata sulla scritta "misteriosamente" apparsa). Che sistema intelligente! Potevano almeno fare la scritta col colore della maglia dell'interessato.

A questo punto chiunque potrebbe replicare che a tutto si fa l'abitudine, ma non si può negare che se un gioco ti mette istintivamente a tuo agio è molto meglio. Completano il panorama opzioni per uno o due giocatori, tre livelli di difficoltà del PC, partita singola o campionato, tempo di gioco variabile e... basta!

Giorgio Baldaccini

Mi dispiace dirlo, ma nella trasposizione da tavolo a computer ha indubbiamente perso in fascino. Del resto, cosa ci si poteva aspettare a convertire l'unico gioco in cui bisogna saper usare le dita in uno dei tanti videogiochi in cui basta settare direzione e forza con un minimo di riflessi (vedi un qualsiasi golf). Okay, chi, in mancanza di amici disponibili, vuole giocare contro un computer, sarà sicuramente interessato, ma bisogna ancora vedere come è stato realizzato. In effetti è tutto abbastanza approssimato. Un bel classico rovinato da una realizzazione a mio giudizio svogliata; per fortuna nessuno si aspettava grandi cose.

Globale 70%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

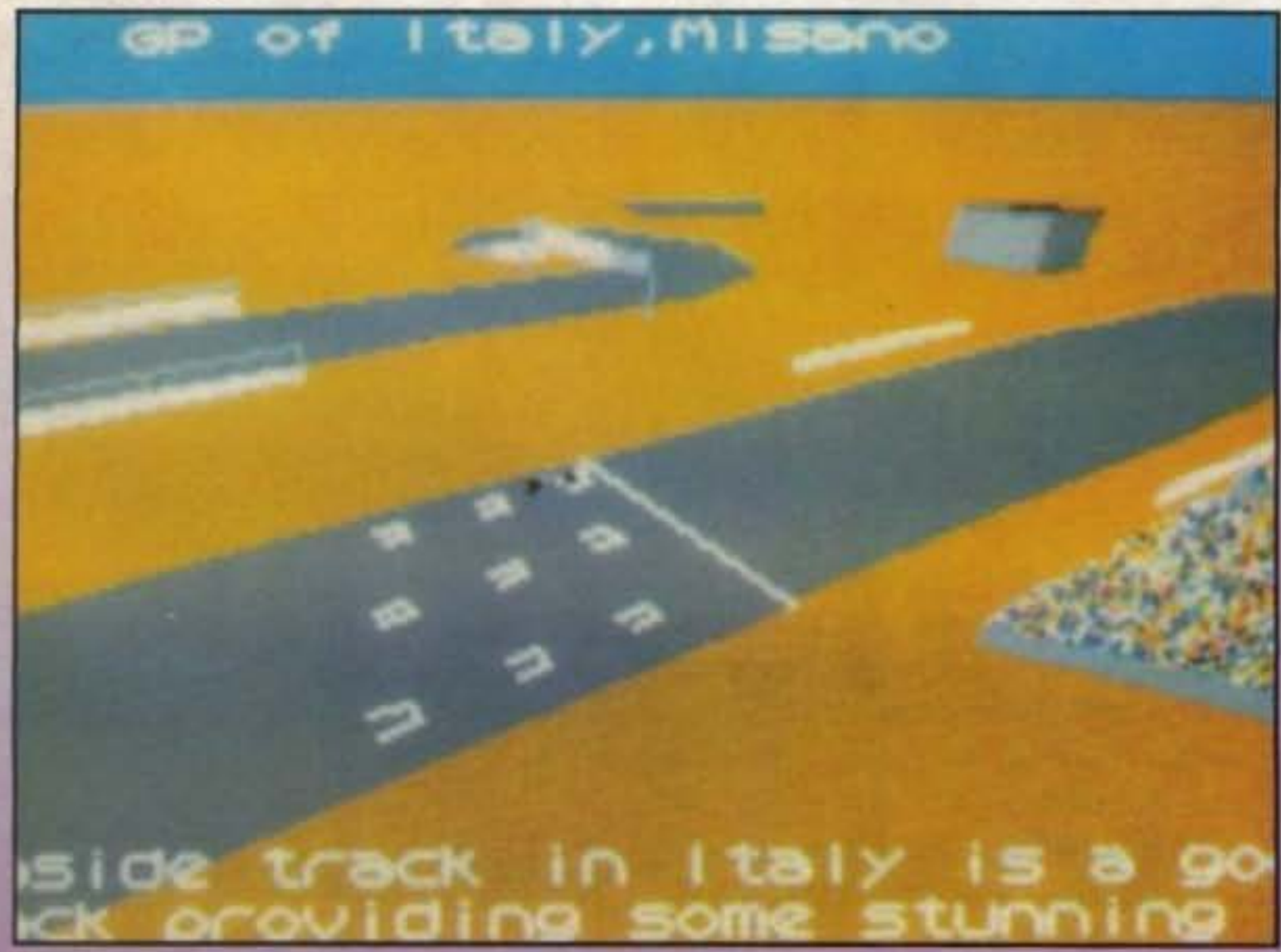
http://www.oldgamesitalia.net/

GREMLIN PER AMIGA L. 49.000

TEAM SU

Siamo sfrecciati a folli velocità per le strade più trafficate a bordo di una fiammante Lotus Esprit lottando contro il tempo e contro altri compagni d'avventura, abbiamo quindi affrontato dei tortuosi tracciati nelle condizioni climatiche più estreme al volante di una poderosa Toyota Gt Turbo ed adesso cosa ci poteva ancora mancare? Ma è ovvio, dimostrare la nostra superiorità anche sulle due ruote all'interno di circuiti veri e propri in sella a veri e propri gioielli come le moto della Suzuki. Anche questa volta nonostante vi scompigli le vostre ariose acconciature il casco è veramente d'obbligo...

Ricordo ancora un pomeriggio di tanti anni fa quando con tono esitante e lo sguardo rivolto verso il pavimento accennai a mia madre l'ipotesi che un motorino mi avrebbe reso molto, ma molto felice; la risposta, tralasciando indecenti intercalari, fu che se me lo fossi comprato (implicito che non me l'avrebbero mai regalato) avrei forse potuto anche essere molto contento, ma sicuramente fuori di casa. Un discorso simile, con tutti i crismi dell'assoluta irrevocabilità, fece svanire ancora prima che fossero cominciati tutti i miei sfavillanti sogni motociclistici (almeno fino a quando rimarrò sotto il tetto paterno) relegandoli a breve parentesi grazie alla comprensione degli amici. Ripensando con rammarico a quella presa di posizione alquanto intransigente devo però ammettere che i molteplici incidenti in macchina per il mio particolare stile di guida abbiano a posteriori giustificato, almeno in parte, un simile diniego e tutto sommato non è nemmeno da escludersi che sarei stato qui a scrivervi queste cose se le cose fossero andate come io avrei voluto; potrà sembrarvi incredibile, ma più si cresce, più ci si convince del fatto che i genitori non sempre hanno torto, certo che se allora avessi avuto fra le mani Team Suzuki...



Il primo menu vi permette di scegliere il sistema di controllo che prediligete (joystick o due differenti usi del mouse) e soprattutto la cilindrata con la quale volete competere; si va dalla 125cc alla 500cc passando per le 250cc, ovviamente più potente sarà la moto, migliori saranno le caratteristiche tecniche (velocità, ripresa...) e di conseguenza di gran lunga superiori anche le difficoltà che incontrere-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

UZUKI

concorrenti avversari dalle selle dei loro bolidi, inutile aggiungere che venire sconfitti da delle moto senza piloti non rappresenti certo il sogno di nessun centauro scatenato, eppure succede...

MAX

te in sella al vostro bolide. Fatto questo il mio suggerimento spassionato è quello di effettuare dei giri di pratica per conseguire quell'indispensabile confidenza con il mezzo o con il tracciato necessaria a ben figurare in una gara singola o nel campionato intero articolato in sedici prove. In questo caso dovrete affrontare prima le prove cronometrate per garantirvi la migliore posizione possibile sulla griglia di partenza, se le cose non dovessero andare troppo bene niente paura perché peggio della ultima posizione non c'è niente (lasciando da parte la mortificazione morale s'intende) e vi qualificherete comunque. La pole position fa logicamente tutto un'altro effetto, ma quando il semaforo diventa verde diventa verde per tutti e potrete ancora sperare di dire la vostra per la vittoria finale, se invece vi schianterete ripetutamente contro i muretti o le tribune danneggiando irreparabilmente la moto a quel punto non c'è proprio più niente da fare se non assistere ad un impietoso replay e correre il più veloce possibile... lontano dal padrone della scuderia.

Va poi ricordata la presenza di cinque punti di vista differenti durante la pratica, mentre anche in gara è consentito voltarsi rapidamente per controllare cosa sta accadendo dietro di voi (si sa mai cosa può succedere di questi tempi a voltare le spalle a degli estranei!) (ben detto: guarda quello che è successo a me; NdBDB); in ogni momento è poi possibile escludere il cruscotto con il contagiri e il contachilometri allo scopo di rendere lo scrolling più fluido e sempre per lo stesso motivo è consentito eliminare le sagome dei

Amiga

Dopo due ottimi giochi come Lotus e Toyota non vi nascondo che qui in redazione ci attendevamo molto anche da questo Team Suzuki; la presenza massiccia della grafica vettoriale solida ci rendeva però in un primo momento molto più cauti essendo ancora memori di mezzi fiaschi (vedi Hard Drivin' e simili) nei quali il dover calcolare continuamente tutti i poligoni rendeva l'azione terribilmente lenta e scattosa. Fino ad ora c'erano infatti state solo due piacevolissime eccezioni a questa inesorabile regola: Stunt Car Racer e Indy 500 che anche nella versione Amiga dava la birra a tutti, da oggi invece ce ne è fortunatamente anche una terza e forse quella fra tutte più convincente. I fondali scorrono in maniera davvero veloce e soprattutto in modo estremamente fluido (specie se si escludono il cruscotto e gli altri piloti) garantendo un realismo che nemmeno un bel simulatore di volo era mai riuscito a raggiungere, oltre a questo il gioco è ben congegnato e risulta oltremodo impegnativo, ma non per via di una difficoltà eccessiva tale da renderlo frustrante, solo perché necessita di notevole pratica che vi incentiverà ad applicarvi con impegno e dedizione. Fossi in voi questo della Gremlin è un trittico che non mi lascerei proprio scappare, ma almeno Lotus e Team Suzuki mi sembrano addirittura quasi indispensabili.

Globale 94%

AMIGA MEMORY CENTER
Produzione e vendita schede di espansione di memoria per Computers Amiga 500 / 1000 / 2000
- Amiga 1000 espansione memoria esterna slim line autoconfigurante:
1 MB L. 200.000 - 1.5 MB L. 250.000
- Amiga 500 espansione memoria interna:
1 MB L. 67.000 - 2 MB L. 200.000 - 2.5 MB L. 250.000 - 4 MB L. 400.000
- Amiga 2000 espansione memoria interna:
da 2MB L. 300.000 - da 4MB L. 500.000 - da 8MB L. 800.000

Prezzi al netto di IVA 19 %
Computers Amiga & MSDos - Monitors - Genlock - Digitalizzatori - Hard Disks - Stampanti etc..
Permute usato con usato / nuovo con usato
Vendita per corrispondenza
PcWare
Tel. 06 / 6112121 - FAX 06 / 6110643
Cas. Post. 25 - 00043 CIAMPINO (ROMA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UBI SOFT PER AMIGA L. 49.000

PRO TENN

Logicamente parlando Pro Tennis Tour II è il seguito di Pro Tennis Tour così come Great Courts era il predecessore di Great Courts II. Se vi dico che più di un anno fa recensimmo Pro Tennis Tour con il nome di Great Courts che cosa ne potreste dedurre? Esattamente: Great Courts II e Pro Tennis Tour II corrispondono al medesimo programma; anche questo infatti risponde al vero, solo che il primo è il nome americano, mentre il secondo quello Europeo, come conclusione siamo lieti di offrirvi due recensioni nello spazio di una, siamo bravi, eh?

PRO: codesta è la sigla universalmente riconosciuta per il termine Professional, questo vuole indicare la presenza (con l'unica esclusione, eventuale, di voi stessi) all'interno della simulazione di soli grandi giocatori, non incontrerete infatti nessuno che batte dal basso o che scambia la mano per fare la volè di rovescio o tantomeno che si veste con i mutandoni mimetici del nonno parà.

TENNIS: indubbiamente uno degli sport più famosi, diffusi, praticati, seguiti, pagati, esaltanti (soggettivo), videosimulati che esistano; le regole suppongo che le conoscano tutti, se qualche d'uno ha delle obiezioni in argomento gli suggerirei di uscire un po' più spesso dall'armadio in cui plausibilmente trascorre i suoi pomeriggi (sto scherzando, che nessuno si offenda per carità). (Siete liberissimi di giocare a scacchi con le tarme se è quello che volete...)

TOUR: questa è ormai una delle caratteristiche preponderanti del tennis odierno, i tornei si susseguono infatti con cadenza pressoché settimanale comportando dei continui spostamenti da parte dei giocatori da una parte all'altra del globo, un giorno a Milano e quello dopo a Phoenix, da Hong Kong a Montecarlo, da Singapore a Barcellona, dalle Alpi alle Piramidi, dal Manzanarre al Reno...

II: due perché questo è il seguito del primo che chiamandosi anche lui Pro tennis Tour aveva le stesse caratteristiche in questo secondo caso ulteriormente migliorate, vediamo un po' come... (Era ora!)

Il gioco si articola mediante svariati menu successivi che consentono di accedere ad ognuna delle opzioni previste (se non vi si può accedere significa che non erano previste, oppure non essendo previste ad esempio le cene galanti con le ammiratrici più carine ovviamente non vi si può neppure accedere... Scusate, ho perso un attimino il filo), indispensabile prima di poter affrontare la competizione vera e propria sono ovviamente delle intensive sedute di allenamento. A questo scopo potrete esercitarvi con la macchina lanciapalle che potrete programmare voi stessi per migliorare particolarmente il colpo che vi sembra più debole, secondo passo che vi permetterà di valutare la vostra effettiva forza consiste nel giocare delle partite amichevoli sulla superficie (erba, terra rossa e cemento o simili) e sulla lunghezza (al meglio di uno, tre o

Pro Tennis Tour 2 mi ha veramente entusiasmato impegnandomi con massima soddisfazione ben oltre il limite necessario per un'adeguata recensione (cosa che vi assicuro può essere in taluni casi indescrivibilmente penosa), il gioco ricalca ovviamente il predecessore completandolo e rivedendolo accuratamente in alcune sezioni. Il risultato è una simulazione realisticamente perfetta, che raggiunge a mio avviso il massimo grazie soprattutto a una metodica trasposizione di tutti i tornei (anche quelli minori) dell'ATP. Non esagero dicendovi che decidere a vostra discrezione se andare a Rotterdam (al proposito un bravo a Camporese) o giocare a Chicago (giusto per fare un esempio) vi farà in un certo senso identificare con quella che è la vita di un vero giocatore professionista, peccato solo che non ho ancora capito che icona bisogna cliccare per riscuotere tutti i dollaroni degli eclatanti montepremi!

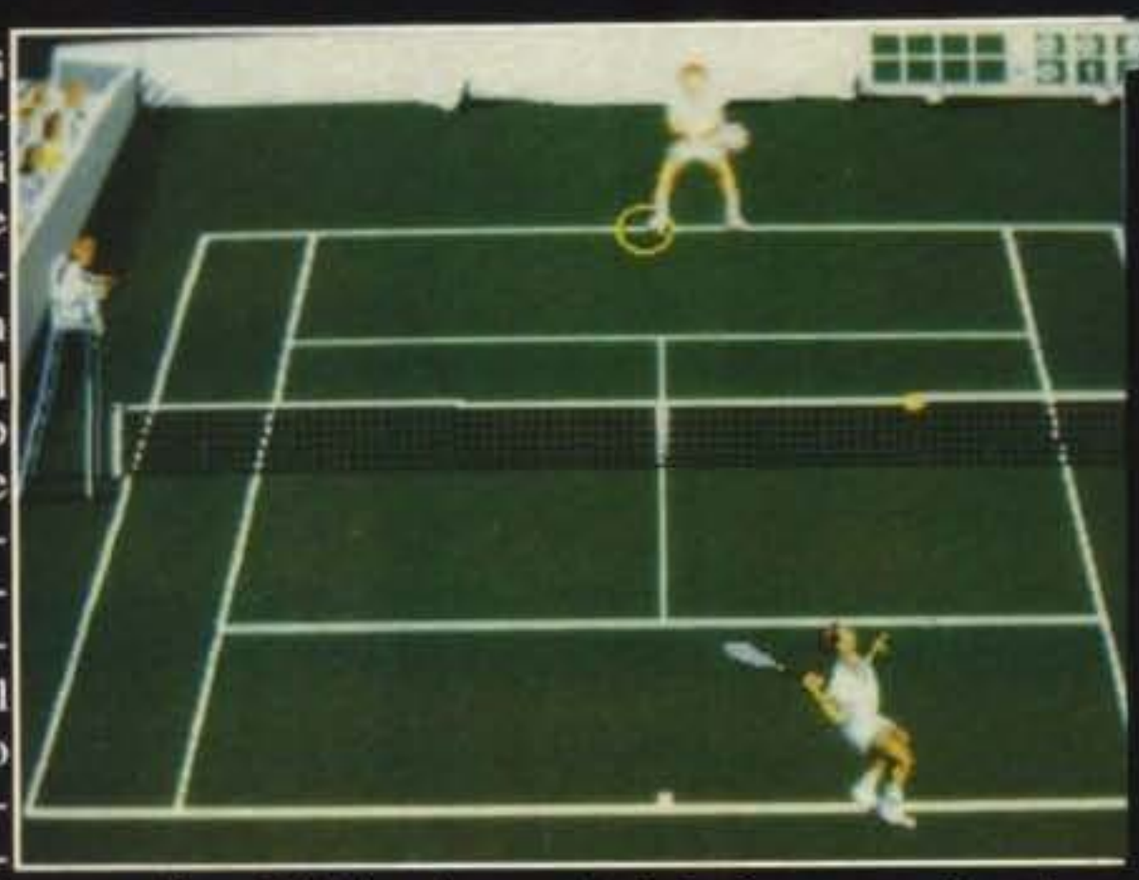
Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IS TOUR II

cinque set) che vi sembrano più congegnali. Quando vi sentirete pronti (e questo sta a voi giudicarlo, certo che un 6-0 6-0 6-0 per il vostro avversario non dovrebbe essere presa come una prestazione molto convincente) potrete azzardarvi a creare il vostro personaggio incrementando, o diminuendo, l'incisività dei colpi che ritenete più redditizi compatibilmente con il vostro tipo di gioco (un attaccante le volè, oppure i colpi di risposta o magari il servizio, io ad esempio dovrei potenziare tutto quanto, peccato che non sia consentito), decidendo anche il sesso e il vostro livello (come principianti verrete collocati automaticamente sul posto esatto per ribattere opportunamente), a questo punto si passa alla programmazione della vostra stagione agonistica.



Vi verranno infatti presentati i tornei che si svolgono ogni mese con il relativo montepremi e la superficie, toccherà quindi a voi decidere a quali prendere parte considerando anche che maggiore è la loro importanza e migliore sarà la presenza dei grossi campioni, non mi rimane quindi che augurarvi buona fortuna e per il resto... Ci si rivede a Luglio sul centrale di Wibledon!

MAX

LINDASOFT

HYPNOTIC LAND

Il Videogioco che vi spiega in italiano come si programma con AMOS!

a £ 29.000

oppure con AMOS a £ 140.000

The Shining Way of

KUNG FU

Diventa un Campione nelle Arti Marziali!

a £ 29.000

oppure con AMOS a £ 140.000

Sempre disponibile AMOS il Creatore di Videogiochi a £ 120.000

Telefonateci allo 039/381328 per i vostri ordini,

e ore serali allo 039/835052 per i

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IDEA PER AMIGA L. 49.000

Varisco è arrivato, e con lui la fame e la distruzione. No! Non è un nuovo redattore! E' il cattivone di turno che ha rapito la bella regina. E voi siete i soliti eroi di turno che la devono liberare.

Le isole e le terre del mare dei Coralli Rossi erano un'oasi felice per le popolazioni che vi abitavano. La pace era assicurata da una bella e buona regina che un giorno venne rapita da Varisco e tenuta prigioniera nell'isola del Teschio sotto un incantesimo. Chiaro che voi dovrete rompere l'incantesimo e salvare la regina che a sua volta libererà la popolazione da tanta mestizia.

SWORDS & GALLEO

Così più o meno si aprono le istruzioni (chiaramente in italiano) di questa nuova produzione Idea, che ormai siamo abituati a trovare in quasi tutti i numeri di TGM.

Questa volta siete a bordo di una nave e ne siete il capitano. Il vostro compito è quello di andare in giro per mari e per porti a cercar tesori, commerciare viveri, equipaggiarvi e, se desiderate, depredare navi. Lo scopo di Sword & Galleons, sia lodato il cielo, non è quello di "fare più soldi", ma quello di liberare questa regina così bistrattata, per cui se desiderate potete benissimo evitare di fare i pirati (in TUTTI i sensi!) e cimentarvi solo nel commercio di viveri, spezie, stoffe, mattoni, legno e decime di altri beni primari (Walkman e accendini non erano stati ancora inventati). Comunque sia, poiché per risolvere il gioco dovrete per forza abbattere almeno cinque navi nemiche e poiché appunto sono navi nemiche, vi converrà depredarle piuttosto che affondarle, anche se questo potrebbe costarvi la pellaccia.

Oltre a questo dovrete anche assumere o licenziare marinai dalle facce poco promettenti, riparare la nave quando è danneggiata, comprare viveri, equipaggiarvi con palle da cannone, cannoni e polvere da sparo, eventualmente comprare vele più resistenti (e la nave va mooolto più veloce!) e, perché no, prendere a bordo dei personaggi che vi chiedono di essere portati da qualche parte compensandovi con una lauta mancia, o, ancor meglio, con una sfera magica che, oltre ad altro che adesso vi dico, vi servirà a eliminare il sortilegio dell'isola del Teschio.

Come vi accennavo, per rompere l'incantesimo dovrete trovare almeno cinque tesori (ce ne sono sei in tutto e il manuale d'istruzioni vi dà utilissime indicazioni per trovarli), affondare almeno cinque navi di Varisco e trovare il passeggero che vi ricompenserà con la sfera magica. Se riuscite a fare tutte queste cose potrete

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ONS

entrare nella grotta del Teschio e cimentarvi nella sfida finale riuscendo, si spera, a vincere.

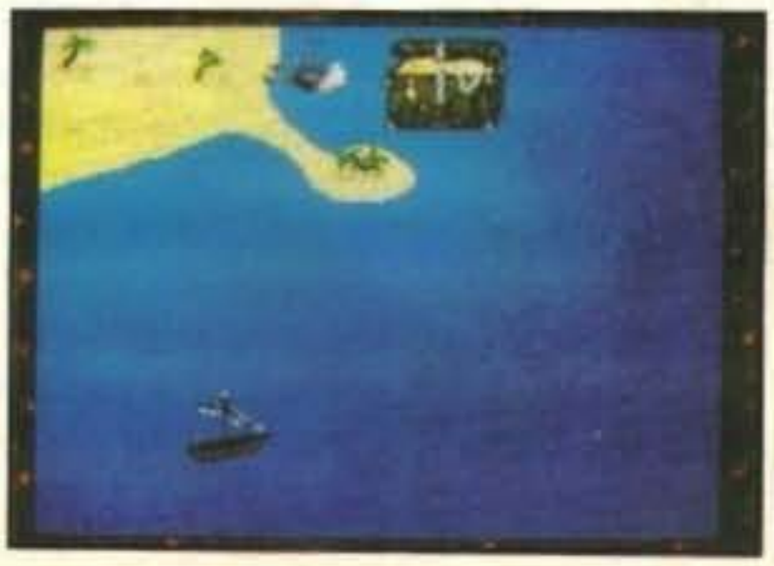
Le fasi di Sword & Galleons sono diverse. Per prima cosa dovrete navigare giorno e notte (e di notte l'effetto è molto carino perché vedrete le navi illuminate solo con i fari intravvedendo le vele, e dei villaggi vedrete solo le luci) e cercare di scovare i tesori sparsi per le isole e le terre dei Coralli Rossi (a questo scopo la mappa fornita nella confezione vi aiuterà moltissimo). Poi dovrete sbarcare nei vari porti e cominciare la fase strategica, commerciando, assumendo, equipaggiandovi, cercando passeggeri da trasportare. Oltre a questo dovrete anche abbattere le navi nemiche, e per riuscirci dovrete aver acquistato cannoni, polvere da sparo e palle da cannone, oltre che aver racimolato almeno dieci uomini.

Attaccare le nevi nemiche non è facilissimo e riuscirci dipende da vari fattori: potenza dei vostri cannoni, velocità della vostra nave e forza della nave nemica che attaccate. Se decidete di attaccare, passerete dalla mappa della vostra nave vista dall'alto a una scena a bordo della nave stessa e con il mouse dovrete imporre i comandi di caricamento e utilizzo dei cannoni. Se riuscite a fermare la nave nemica potrete scegliere se affondarla oppure assalirla. Se la assalite passerete a un'altra fase arcade dove vi troverete a combattere corpo a corpo con TUTTO l'equipaggio della nave nemica (e qui interviene il joystick). Se riuscite a concludere felicemente anche questa sezione, i tesori e l'equipaggiamento della nave depredata diverranno vostri.

Una volta entrati poi nell'antro dove viene tenuta prigioniera la regina, dovrete affrontare una scena simile a quella del combattimento corpo a corpo fatta sulla nave, solo che qui vi trovate all'interno di alcune grotte.

Insomma, vivere per mari non è certo facile, ma trovar tesori e liberare regine lo rende molto piacevole!

Stefano Gallarini



Allora, da dove comincio? Ma sì! Cominciamo dai difetti di Sword & Galleons. Primo difetto: il costante cambio dei dischetti! Ce ne sono tre e dovrete continuamente cambiarli durante il gioco, anche se avete dieci drive, poiché il programma utilizza e riconosce esclusivamente il drive interno dell'Amiga. Oltre a questo nessuno dei tre dischi è installabile né su RAM, né su Hard Disk e quindi dovrete per forza di cose subirvi lo smanettamento del drive. Per fortuna i caricamenti sono molto veloci.

Secondo difetto: la nave a volte vi risponde con un certo ritardo e potrebbe succedere di incagliarvi e così finire il gioco. Male, perché NON esiste un'opzione di salvataggio della partita in corso e quindi dovrete finirlo tutto d'un fiato o, peggio ancora, ricominciare tutto da capo magari a un soffio dal duello finale. A mio giudizio è una grave carenza.

E adesso mi sembra giusto parlare dei pregi del gioco che sono molti. L'ambientazione interessante, la mappa del gioco allegata alla confezione molto realistica e disegnata a mano, come deve essere. La grafica curata, anche se non eccezionale, ma direi essenziale e ben fatta, il sonoro ben digitalizzato, le fasi diverse e tutte interessanti, lo scopo del gioco non basato esclusivamente sul commercio e quindi sul "fare soldi a palate" (ma le palate le dovrete usare per scovare i forzieri nascosti), le istruzioni in italiano e in altre tre lingue (inglese, tedesco e francese) selezionabili all'inizio della partita.

Insomma, Swords & Galleons è un gioco italiano senz'altro esportabilissimo, bello, divertente, interessante e ben realizzato. Certo, non è lo shoot'em-up che tutti si aspettavano... O non vi aspettavate nessuno shoot'em-up?

Globale 89%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

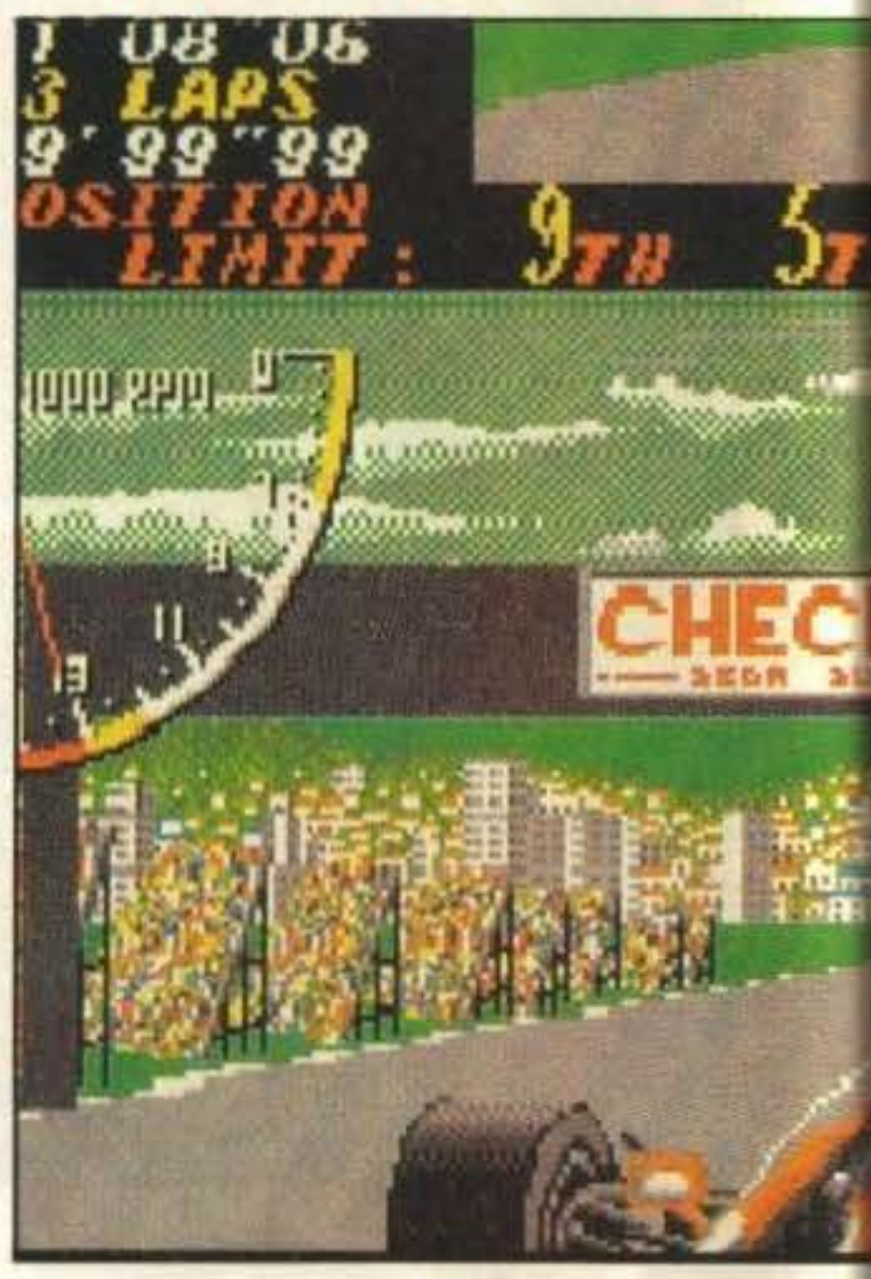
http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD PER AMIGA L. 29.000

SUPER MO

Quasi in sordina, all'improvviso, è finalmente partita la nuova stagione di formula 1. La rabbia del motore esploderà, la strada, la curva, la folla che grida pericolo. Vai Takaia....

Super Monaco Gp dovrebbe ormai esservi familiare, negli ultimi mesi il gioco ha imperversato tra Master System e Megadrive scalando la vetta delle rispettive classifiche. Familiarità che a me evidentemente manca visto che, alla Mansell, o riesco a finire stupidamente la corsa in un tempo incredibilmente basso o mi schianto ancora prima del primo giro. Cosa assolutamente da evitare se volete raggiungere l'obbiettivo del gioco, il Campionato del Mondo e la via è molto lunga e passa anzitutto per le qualificazioni di ogni singola gara. Se per caso (e sottolineo caso) vi riuscisse di sopravvivere a tutti e sedici i circuiti sparsi per il mondo il campionato si concluderà sul tutt'altro che agevole circuito monegasco.



Prima ancora di cominciare a correre c'è del duro lavoro da fare ai box: scegliere il cambio manuale o automatico, il tipo di gomme in relazione a caratteristiche del circuiti e condizioni meteo, etc. Attenzione alle vostre scelte, non vi saranno concessi errori, il Sig. Balestre sembra diventato ancora più pignolo del solito e se sarete troppo lenti in una corsa verrete squalificati, lo sapete come vanno queste cose, calano gli indici d'ascolto in televisione...

I piloti particolarmente bravi potranno invece trarre grossi vantaggi dal cambio manuale a SETTE marce, se non vi bastano queste...

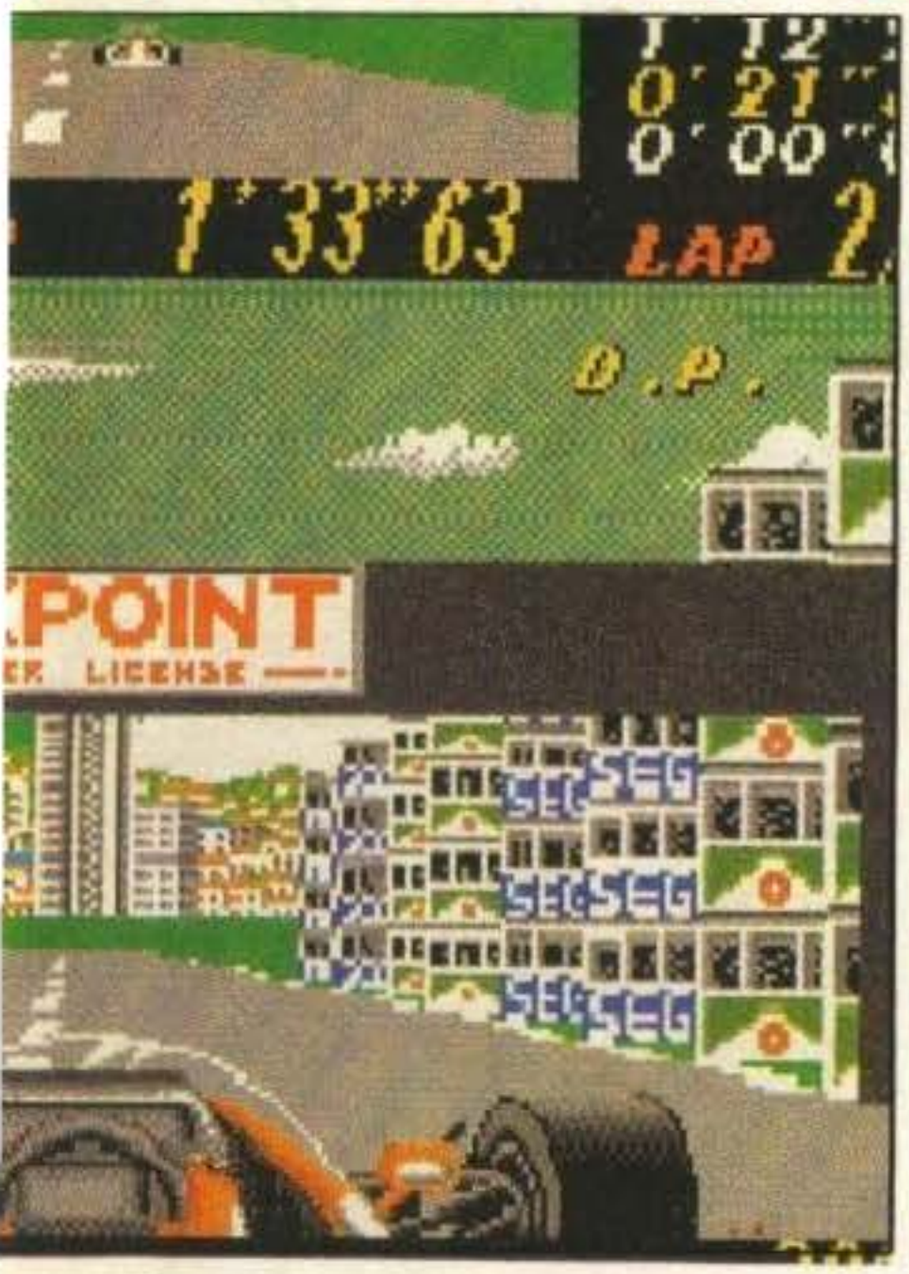
Mi sembra fin troppo superfluo stare a elencare per l'ennesima volta a smaliziati giocatori come voi le caratteristiche del solito gioco di corsa, apparso tra l'altro in diverse occasioni per varie console. Le osservazioni da fare per la versione Amiga sono quindi puramente tecniche e riguardano una semplicità forse eccessiva dei fondali, cosa che permette però lo svolgersi di un'azione estremamente fluida e veloce. Il versante sonoro si difende con una musichetta passabile nei titoli e qualche sporadico effetto sonoro nel gioco tra gomme che stridono e motori che girano. Può diventare coinvolgente se vi lasciate catturare dalla frenesia della qualifica per il circuito successivo e allora, con 16 circuiti c'è davvero poco tempo per pensare e soprattutto per frenare.

Globale 84%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NACO GP



Il Grillo Parlante

VIA S. CANZIO, 13 - 15 - 17 r. - Tel. 010 / 415592
GENOVA SAMPIERDARENA
VIDEOGIOCHI PER
AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - MSX - SPECTRUM
NINTENDO - ATARI 2600 - SEGA

I PREZZI PAZZI DEL GRILLO

Interfaccia Midi Amiga	L.	45.000
Digitalizzatore VID Amiga	L.	80.000
Syntetic Sound Amiga	L.	120.000
Espansione 512Kb. Amiga Int.	L.	90.000
Espansione 1.5Mb. Amiga Int.	L.	245.000
Espansione 2Mb. Amiga Est.	L.	350.000
Genlock Esterno Amiga	L.	349.000
Genlock Professionale Amiga	L.	1.799.000
Data Switch 2 Posizioni	L.	40.000
Data Switch 4 Posizioni	L.	50.000
Drive Esterno 3"1/2 Amiga	L.	165.000
Scheda Televideo	L.	180.000
Selettore Mouse/Joystick Amiga	L.	32.000
Mouse ottico Amiga-PC-Atari	L.	110.000
Dischetti 3"1/2 (minimo 100 pz.)cad.	L.	750
Tappetino per Mouse	L.	12.000
Joystick a distanza ad infrarossi	L.	60.000

NOVITA':

MODEM 1200 Baud
MODEM 2400 Baud

MINI- PORTATILE
MISURE
11 Cm x 6 Cm x 2.2 Cm

1200 B **L. 195.000**
2400 B **L. 340.000**

Si Prenota **Vision Colorbust,** scheda grafica con 16.000.000 di colori + software MEGAPAINT. Lavora su tutte le risoluzioni grafiche AMIGA. Collegabile al VIDEON e compatibile con tutti i Genlock.
Funziona su tutta la serie AMIGA.
L. 950.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENIUM PER AMIGA L. 29.000

WARLOCK
THE AVENGER

Per la serie "non c'è due senza tre", dopo Druid ed Enlightenment, ecco arrivare il terzo capitolo di una serie diventata famosa negli anni d'oro degli otto bit: Warlock, the Avenger!

Avete presente quel vecchio gioco con inquadratura "alla Gauntlet" per 64 e Spectrum chiamato Druid? Bene, Warlock è molto simile, anzi è proprio quel gioco rifatto e con il doppio di schermi, fine della recensione. Come? Cosa? Siete troppo giovani per ricordarvene? Va bene, per questa volta siete perdonati, ma d'ora in poi voglio la giustificazione firmata dal babbo e da mammà e niente scuse!

Ritornando al gioco in questione, Warlock non è altro che un potente e saggio mago incaricato di entrare nelle terribili torri abitate dai demoni guardiani ed eliminarli. Solo così infatti il mondo potrà vivere in armonia e senza l'assillo delle forze del Male.

All'inizio di ogni partita Warlock può scegliere fra due torri da affrontare: una rappresenta gli otto livelli originali di Druid e l'altra otto livelli totalmente nuovi chiamati, molto ottimisticamente, "le Oscure Profondità". Una volta scelto da dove partire, il mago emerge dalla cima della torre e il suo scopo è ovviamente quello di arrivare fino alle fondamenta della costruzione, possibilmente senza morire durante il tragitto. Già, perché forse non ve l'ho detto, ma la Torre è piena zeppa di orribili creature quali ragni, scarafaggi, scheletri, serpenti e spettri, senza contare il fatto che molte zone sono attraversate da veri e propri fiumi di acidi ultravelenosi. Inutile aggiungere che il contato con questi esseri o con queste sostanze è pressoché letale e abbassa il livello di energia del nostro eroe. Quindi se Warlock vuole avere una minima possibilità di riuscire nella sua impresa deve obbligatoriamente recuperare il maggior numero di formule magiche possibili da utilizzare contro le creature del male: queste possono essere sotto forma di scariche elettriche, di fuoco, acqua o addirittura possono materializzarsi in un Golem da mandare in avanscoperta o da utilizzare come compagno a fianco del nostro personaggio. Se poi si riesce a recuperare la formula di Chaos, capace di annientare tutto e tutti in dieci secondi ancora meglio: non c'è che dire, mancano solo gli occhiali da sole dei Bitmap Bros...

Simone Crosignani

Warlock - The Avenger non mi sembra proprio questo capolavoro... Tecnicamente si salva solo l'introduzione, perché la grafica e il sonoro nel corso della partita sono appena appena sufficienti, a differenza dello scrolling che merita un voto più alto. Il problema maggiore di Warlock secondo me è però la giocabilità: fai un metro e verrai ucciso, fanne un altro e verrai massacrato, fanne un altro ancora ed ecco lo schermo di Game Over. Certo, piacerà ai fan del sopracitato Druid e del suo seguito, Enlightenment, ma al resto della popolazione videogiochistica non so se convincerà.

Globale 70%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VISUAL COMPOSER

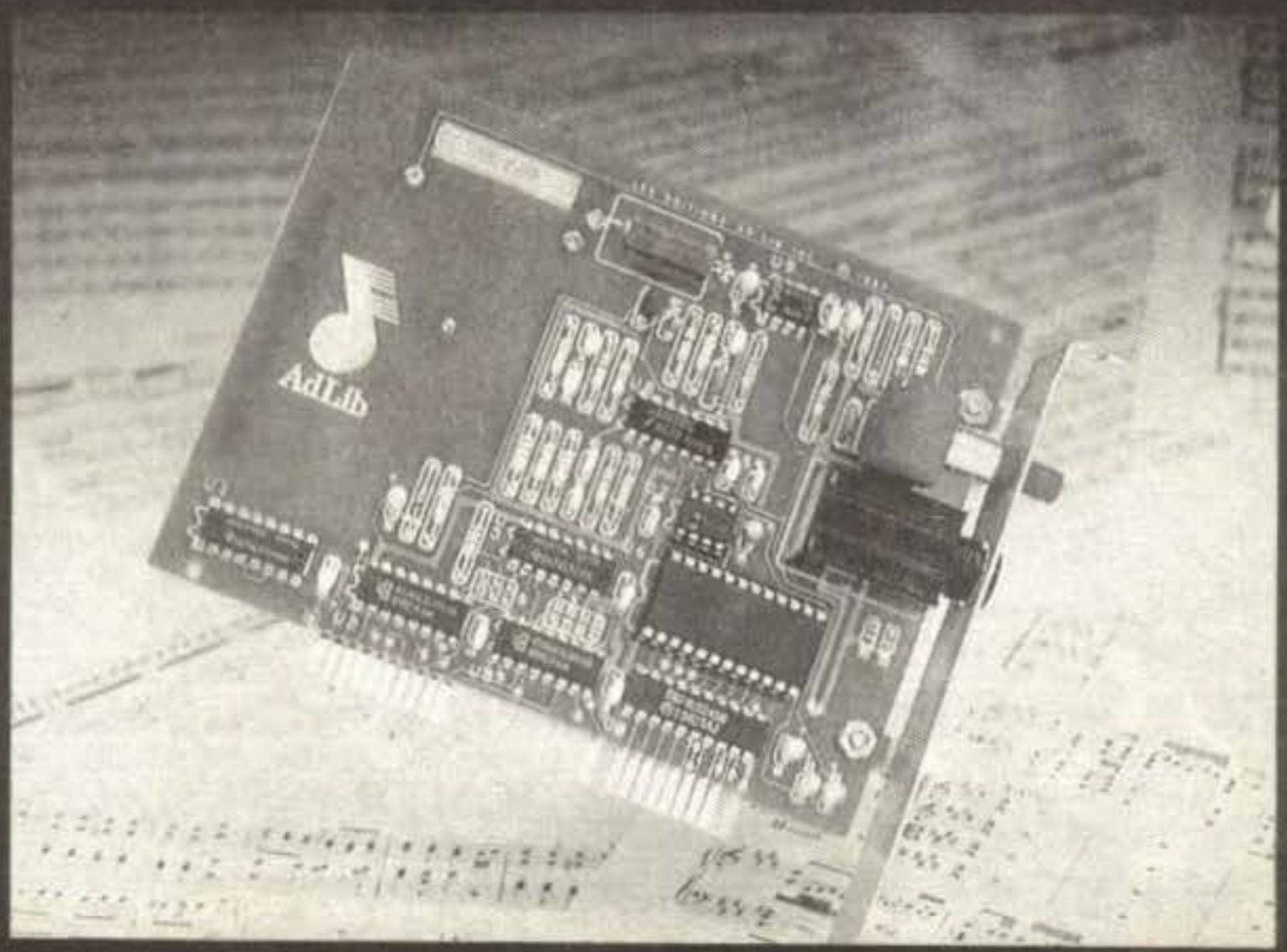
Toccatevi la testa ai lati, e sentirete un paio di orecchie. Niente di strano, no? Ora date uno sguardo al vostro PC e riflettete sul perché può fare così poco per riempirvele. Storia nota: la sua cronica carenza di una scheda audio degna di tal nome, che macchine meno costose come Amiga e ST hanno di serie. La premiata ditta AdLib raccolse la sfida e dedicò al nostro amico a 16 bit una scheda sonora di notevole potenza, la AdLib appunto, e ci scrisse attorno un po' di programmi. Oggetto della nostra attenzione sarà il Visual Composer, con il suo tentativo di affrontare la creatività musicale in maniera piu' intuitiva. Dando un'occhiata ad uno spartito musicale vediamo il famigerato pentagramma, con scritti sopra una miriade di simboli per le note, i tempi e via dicendo. Il problema di questa rappresentazione è l'essere riservata ai soli "addetti ai lavori", e diventarlo non è così facile. Alla AdLib sono quindi partiti dall'idea che l'aspirante compositore medio fosse "musicalmente illetterato": urgeva quindi una soluzione alternativa. E l'hanno trovata.

L'idea è facile e immediata: buona parte del video è occupata da una grande griglia, alla cui sinistra troviamo disegnata una tastiera di pianoforte su cui possiamo provare il suono delle note. Possiamo immaginare questa griglia come una sorta di grafico, sul cui asse verticale ci siano le frequenze e i tempi sull'asse orizzontale. Noi dobbiamo semplicemente piazzare una serie di puntini sul grafico (le note) tenendo conto che più sono posti in alto, più la nota è acuta - e viceversa - e che la nostra composizione si sviluppa da sinistra a destra, nel senso della scrittura. Non ci interessa più quindi sapere la differenza tra un mi bemolle e un fa diesis: piazziamo le note dove serve per ottenere i suoni giusti nell'ordine giusto. Se ci servono note corte disegnamo un punto, se ci servono note lunghe una sbarretta, la cui lunghezza stabilisce - entro certi limti - quella della nota che sentiremo.

Quali altri strumenti ci mette a disposizione il VC (astenersi da battute sceme, gracias)? Preciso innanzitutto che tutte le moderne schede audio hanno parecchi canali sonori, e in questo caso ci sono sei voci esclusivamente melodiche e la possibilità di scegliere fra altre tre voci melodiche o cinque di percussione, con uno strumento preassegnato a ciascuna (Bass Drum, Snare Drum, Tom-Tom, Cembali e Hi-Hat); arriviamo quindi a nove voci oppure undici.

Ci sono a disposizione quarantotto suoni strumentali - alcuni strumenti sono usati più volte con timbri diversi - di base, ma è possibile arricchire questa lista definendo suoni vostri con un programma a parte, lo "AdLib Instrument Maker" (come dire: spendete e spandete, che ci servono Soldi).

Questi strumenti ci forniscono le note di base, di cui possiamo variare a volontà la frequenza. A nostra discrezione è lasciato anche il volume: possiamo assegnargli, in ogni punto del nostro componimento, un valore indipendente per ciascuna voce; in tal modo possiamo facilmente avere crescendi e decrescendi. Altra importante caratteristica è il pitch, ossia un lieve slittamento di frequenza (fino a un semitono in più o in meno) che si



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSIVO !!!
CON
B.C.S.

VIA MONTEGANI,11
A MILANO
TEL. 8464960 Ric.Aut. FAX. 89502102

CENTRO CON PREZZI ALL'INGROSSO

AMIGA 500 NUOVA VERSIONE	L. 729.000
AMIGA 500 NUOVA VERSIONE CON 1MB	L. 780.000
PC/AT EMULATOR PER AMIGA 500 INTERNO	L. 390.000
AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE	L. 1.450.000
ESPANSIONI PER A500 E A2000 A PARTIRE DA	L. 79.000
AT286/16 1MB, 1FD, HD40M, MONITOR DUAL, TASTIERA	L. 1.490.000
AT386/25 1MB, 1FD, HD40M, MONITOR VGA, TASTIERA	L. 2.500.000
PORTATILI VGA A PARTIRE DA	L. 3.500.000

E TANTI ALTRI ARTICOLI ... TELEFONATE!!!

CON IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI
...
I PREZZI INDICATI SONO COMPRENSIVI DI IVA
...
SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

può usare principalmente per arricchire il suono di due voci leggermente sfalsate fra loro. Non siamo più nemmeno condizionati a seguire un determinato ritmo: avendo impostato un ritmo da "allegro" possiamo con gran disinvoltura passare ad un "presto" e quindi a un "largo", semplicemente indicando di volta in volta sullo spartito che frazione del tempo di base intendiamo avere.

Sul video, lo spartito presenta linee orizzontali - indicanti le posizioni dei tasti neri - e linee verticali. Queste indicano il generico tipo di ritmo che si è scelto, e soprattutto definiscono le note più lunghe e più corte ottenibili. In particolare, una sequenza di note è definita una "misura", che è divisa in "battute" e quindi in "rintocchi", questi ultimi essendo le

note più corte ottenibili. Con un po' di sperimentazione è facile trovare le suddivisioni giuste, tenendo conto che la confezione di VC include anche un libretto che illustra come comporre musica in diversi stili, dal blues al western.

L'ambiente di VC è essenzialmente grafico, il tipo di ambiente in cui si usa il mouse (che può fare pressoché tutto) e che è governato da diversi menu a scomparsa; più scomodo, ma possibile, è il controllo via tastiera. In alto spicca la solita barra dei menu e poco più sotto sta l'indicatore di stato. Ad esso è asservita l'indicazione delle voci attive, dei parametri da ritoccare e delle operazioni di manipolazione in uso. Tutte le volte che scriviamo, infatti, scriviamo le note per una sola voce (e fare diversamente creerebbe confusione). Queste sono indicate sullo spartito come quadrati pieni, mentre le note di tutte le altre voci - non attive - sono retinate e non modificabili finché non si cambia la voce attiva. Da ciò abbiamo la presenza contemporanea di tutte le note sullo spartito: non sorgono problemi usando strumenti che suonano su ottave diverse, mentre ci sarà una prevedibile confusione appiccicando assieme tutte le note. Per distinguerle basta comunque scegliere ogni volta la voce e osservare quali note cambiano colore. I parametri da ritoccare sono già stati menzionati: tempo, pitch e volume, che hanno lor dedicata una riga bianca subito sopra lo spartito. Per quel che riguarda le manipolazioni, il programma ha due modi di funzionamento: il primo prevede la scrittura delle note, mentre il secondo serve per prelevare aree di composizione e spostarle dovunque, cambiando eventualmente anche le ottave. Questo vale solo per le voci attive: se ad esempio volessimo ripetere due volte un motivo suonato da quattro voci, dovremmo renderle tute attive per poter copiare e spostare il pezzo che ci interessa; in caso contrario copieremmo solo le note di una voce.

Tornando alla grafica, devo aggiungere che è possibile vedere lo spartito in tre scale: grande, media e piccola, che ci permettono di vedere una porzione più o meno ampia del nostro foglio musicale. La grafica in sè è solo CGA ad alta risoluzione (il biechissimo modo 640 X 200), ma tutto sommato la necessità di una SuperVGA con un programma simile non è davvero stringente, si lavora bene lo stesso. Siccome sono disponibili diverse ottave e troppo poca risoluzione in verticale, anche usando la piccola scala (che, come dovreste sapere, fa vedere più spazio) è impossibile vederle tutte. Niente paura: c'è la familiare presenza delle barre di scorrimento, comuni a tutti gli ambienti grafici tipo Windows, che ci permettono di spostare ovunque la nostra finestra di lavoro.

Il programma - ovviamente - supporta una serie di operazioni per manipolare i file su disco, e ha una sua piccola biblioteca di pezzi pronti. Cosa non disprezzabile, i file di musica che questo programma genera sono compatibili con il programma JukeBox fornito assieme alla schda AdLib. In tal modo, potrete sbizzarrirvi a creare pezzi vostri ascoltandoli in sequenza, o semplicemente a ritoccare il materiale che già avete.

Ma spostiamoci un po' più in là e spendiamo due parole su confezione e configurazione. VC sta bello comodo su un comune disco da 5,25", e la confezione ne include anche uno da 3,5". Immancabilmente c'è un manuale di oltre 130 pagine chiaro e semplice da seguire, e come ho detto prima fa bella mostra di sè un "addendum" sotto forma di un libretto

d'aiuto alla composizione in vari stili. Il programma, naturalmente, è perfettamente inutile senza scheda AdLib; in compenso, se avete una tastiera MIDI con relativa interfaccia potrete usarla per comporre musica suonandola direttamente, senza neanche il bisogno di scriverla

In commiato il commento: questo è un programma di uso facile, che permette di comporre anche ad un principiante con relativa facilità, e ha abbastanza possibilità per numerosi utilizzatori a livello amatoriale. Non è un programma professionale (e nemmeno la scheda AdLib ha prestazioni professionali), e non si rivolge a tale mercato. Comunque, VC ha un difetto non propro piccolo: quando è usato in modo da dare il responso audio alla scrittura delle note (si sente, cioè, ciò che si scrive) usa solamente il timbro del piano. In altri termini, componendo per - diciamo - una tromba, tutte le volte che scriveremo note, le sentiremo suonate esclusivamente dal piano. Cio' obbliga ogni volta a riascoltare l'intero componimento (in tal caso gli strumenti scelti sono rispettati, e ci mancherebbe altro), e sembra proprio che non sia possibile evitare questa manfrina. Peccato: è un difetto eliminabile con poco che dà molto fastidio.

W.B.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA TELEFONARE (051) 6236872

GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051-6236650
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051-361870

GIOCATTOLI

HARDWARE E SOFTWARE

AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
SPECTRUM
MSX

NOVITA' IN ANTEPRIMA

BILIARDI

SLOT MACHINE

VIDEOGAMES

LINX
ATARI 2600
NINTENDO
SEGA
MASTERSYSTEM

CARTRIDGE E PERIFERICHE

NOLEGGIO COSTUMI CARNEVALE x ADULTI

GADGETS

RADIOCOMANDI TAMYA - NIKKO - TAIYO

NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW

CLUB STERLINO

SCONTO 10%
N.B. BASTA VENIRE NEI NEGOZI
GRANDE EMPORIO STERLINO
PERAVERE GRATIS
LA TESSERINA DEL CLUB

MINIGIOCHI

GIOCHI DI SOCIETA' PER ADULTI

MODELLISMO

SUBBUTEO

CARTOLERIA

SCACCHIERE ELETTRONICHE

MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV

BACKGAMMON e BRIDGE MASTER

SKATEBOARD VISION

WAR GAMES - FANTASY GAMES

AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL

MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

TASCABILI - TIGER - NINT

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAXI TRICKS

Un caloroso augurio di bentornati (o eventualmente di benvenuti) a tutti coloro che segono mensilmente la rubrica con fervente partecipazione, attiva o passiva che sia (nel senso che saluto incondizionatamente sia tutti coloro che ci inviano i loro trucchi e sia tutti quelli che poi li sfruttano, questi primi ovviamente godono della possibilità di vedere i loro nomi pubblicati sulla rivista, gli altri no, di conseguenza: scriveteci!). Permettetemi ancora un paio di premesse, innanzitutto nel cheat di Emotion (facilmente intuibile) si tratta di F4 e non di f$, in secondo luogo i codici di Ooops-Up sono viziati da un errore interpretativo dovuto alla mancante differenziazione fra lo zero e la lettera "o", problema "caratteriali" che vi obbligheranno a provare tutte le possibili combinazioni, scusate; come avrete poi constatato ho mantenuto la promessa di ringraziare il maggior numero possibile di lettori, è però accaduto che in questo mese mi siano pervenute ancora innumerevoli soluzioni di Timewarp o gli stessi codici già pubblicati, non me ne vorrete per questo, ma ovviamente non posso menzionarli tutti ogni volta per non entrare in un circolo vizioso che porterebbe via uno spazio sempre crescente. Per questo vi invito ancora (specie nel caso delle soluzioni) a spedire il vostro materiale il più in fretta possibile come nel caso di MASSIMILIANO ROMANO e GINO MILANO di Sorrento che mi hanno davvero strabiliato per prontezza e tempestività, è infatti grazie a questi due prodi avventurieri che anche voi potrete dire con immensa soddisfazione di aver ... salvato Elvira! E adesso, sotto con i tips!

BUBBLE BOBBLE

Iniziamo con un appello a chi ancora si diletta con questa simpaticissima conversione per Amiga del famoso coin-op (oddio, non che sia stato un capolavoro...) oppure si ricorda semplicemente qualche trucchetto: Gianmarco Tolomelli di Bologna ha bisogno di aiuto... siate buoni, speditecene!

MIDNIGHT RESISTANCE

Indubbiamente un'ottima conversione e come tale tutt'altro che semplice da portare a termine, Ivan Bersanetti (che ringrazio per i complimenti alla recensione di Speedball II) ha un facile trucco per rendere il tutto decisamente meno impegnativo. Basta digitare nello schermo dei titoli la frase ITS EASY WHEN YOU KNOW HOW, tutto attaccato e non con gli spazi come hai scritto tu, come risultato otterrete le consuete vite infinite.

SUPER HANG-ON

Dopo quelli per Ninja Warriors del mese scorso ecco un altro trucco veramente demenziale per un gioco ormai stagionato, ma pur sempre d'eccellente fattura. Tutto quello che dovete fare è arrivare primi in una tabella dei record e inserire al posto del nome la sigla 750J, questa verrà sostituita dai puntini. A questo punto verranno montate sulla moto due mitragliatrici utilizzabili con il tasto Amiga sinistro, mentre premendo contemporaneamente CTRL+ALT+Z+T e mollando sucessivamente la T si accede ad un menù segreto dove inserire nuovi coefficienti. Il trucco è stato inviato da: Laneri, Dinamite Bax, Zak e Bobbo.

Z-OUT

Molti lettori hanno scritto che il voto gli è sembrato un tantino sminuitivo nei confronti di un ottimo prodotto, concordo abbastanza con loro e grazie a Gary Gasbarri e Roberto Bottazzi potrete anche voi facilmente apprezzarne ogni singola sfumatura. E' sufficiente una volta comiciato il gioco tenere premuta la lettera J e quindi anche la K per disattivare le collisioni, mentre un numero dall'1 al 6 per accedere direttamente al corrispondente livello.

KLAX

Ancora l'inesauribile Roberto Bottazzi (e ne ho ancora altri per i prossimi numeri) ha un'altro facilissimo trucco per questo bel puzzle game, non bisogna fare altro che premere il tasto 3 per saltare di livello e il 4 per arrivare direttamente all'ultimo quadro.

KILLING GAME SHOW

Non si tratta di un trucco vero e proprio, ma è ugualmente abbastanza interessante, durante la partita premendo i numeri del tastierino numerico è possibile cambiare il colore del Doll, ce l'hanno detto Gianluca Callini e Emanuele Binelli.

RICK DANGEROUS

Sempre la precedente coppia ha un altro trucco molto "colorato", nella schermata dei titoli premendo la sbarra spaziatrice si può giocare in bianco e nero! Se poi digiterete POOKY ripartirete sempre dall'ultimo livello visitato.

CABAL

Anche per questo discreto clone di Operation Wolf abbiamo un trucco per facilitarvi non poco le cose (forse troppo), digitate SCHLIKA durante la partita e quindi passate di schermo premendo F2. Gli scopritori sono stati: Marco Brazzoduro e Apia.

P-47 THUNDERBOLT

Questo spareufuggi a scorrimento orizzontale della Firebird non rappresenta di sicuro il massimo nel genere, ma un bel cheat non si rifiuta mai. Inserite nella tabella dei record il nome ZEBEDEE e quindi premendo F1 passerete di livello mentre con F2 avrete sempre tre vite.

DYNASTY WARS

Se il medioevo giapponese si rivelasse per voi troppo complicato abbiamo addirittura due cheat da proporvi, il primo (inviatoci da Giuseppe Mastrengelo consiste nel digitare CHEAT MODE nello schermo dei titoli e quindi premere F2 per saltare di livello. Qualora non funzionasse, capita, provate

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

con mettere il gioco in pausa e premere contemporaneamente SHIFT+1+HELP, il trucco così dovrebbe sicuramente andare.

IVANHOE

Roingraziando Andrea Gragnoli potrete agilmente portare a termine la vostra avventura senza nemmeno spettinare il vostro ciuffone biondo. Mettete il gioco in pausa e digitate ZOBINETTE, a questo punto con N si salta di livello, con la virgola si aggiunge una vita, con DEL si eliminano tutti i nemici sullo schermo e con CTRL si sconfiggono anche i mostri fine livello.

F-29 RETALIATOR

Un altro bel trucco ve lo voglio dire anche io (qualche cosa la devo pur fare!), chiamatevi THE DIDY MAN (Did è la sigla dei programmatori, Digital Image Design). In questo modo avrete armamento completo e per atterrare vi sarà sufficiente premere ENTER, non male direi, eh?

LIGHT CORRIDOR

Chiudiamo con tutti i codici per questo particolarissimo gioco della Infogrames, e chi mai poteva inviarceli se non il solito Stefano Picciolo di Messina?

Livello 01. 0000
Livello 02. 5400
Livello 03. 0101
Livello 04. 3901
Livello 05. 2602
Livello 07. 4303
Livello 08. 9003
Livello 09. 6904
Livello 10. 3305
Livello 11. 9305
Livello 12. 3406
Livello 13. 0407
Livello 14. 6407
Livello 15. 2008
Livello 16. 7408
Livello 17. 4709
Livello 18. 3810
Livello 19. 0511
Livello 20. 6811
Livello 21. 3212
Livello 22. 0213
Livello 23. 3212
Livello 24. 5014
Livello 25. 1015
Livello 26. 8215
Livello 27. 5116
Livello 28. 0117
Livello 29. 7017
Livello 30. 5518
Livello 31. 2819
Livello 32. 9919
Livello 33. 7320
Livello 34. 2521
Livello 35. 0622
Livello 36. 3722
Livello 37. 1223
Livello 38. 4523
Livello 39. 4124
Livello 40. 1825
Livello 41. 1926
Livello 42. 9726
Livello 43. 5927
Livello 44. 0528
Livello 45. 7328
Livello 46. 3929
Livello 47. 3030
Livello 48. 0531
Livello 49. 8431
Livello 50. 9932

FUTURE WARS

Rispondo ad un disperato appello di Cecco, per superare la creatura nelle fogne dovete prima aver raccolto una lampada fra i detriti di che trovate nelle due schermate con la macerie della città futuristica e quindi caricarla con il gas dall'erogatore che trovate qualche corridoio prima del mostro.

MAX

P.S. Ringrazio di tutto cuore 100 years non solo per il trucco, ma soprattutto per la cartolina di Robert Smith dei Cure che ascolto ormai da anni ricevendone in cambio delle sensazioni veramente uniche. ("Lost in a forest? Sometimes it happens.").
E per finire, Massimiliano Romano e Gino Milano confessano...

... ECCO COME SALVAMMO ELVIRA!

L'impresa non si presentava certo facile, anzi, sembrava disperata. Ma il fascino di Elvira ci convinse ugualmente ad intraprederla confidando sul suo volto soave e quelle curve prorompenti che più di una volta ci avrebbero infuso nuovo coraggio nelle situazioni più disperate. Ora che tutto è passato possiamo dire che i segreti sono due: mettere le cose al loro posto e farne delle altre al momento giusto (aggiungo poi per tutti coloro che avessero delle copie pirata del programma che sparsi per le varie locazioni si trovano innumerevoli ingredienti che opportunamente combinati, seguendo le istruzioni del manuale, e con l'ausilio di Elvira ci permettono di creare degli utilissimi incantesimi di cui alcuni assolutamente indispensabili per portare a termine l'avventura).
Ci trovammo quindi all'ingresso di un affascinante maniero e non vedendo altre vie d'uscita ci facemmo coraggio mentre valicavamo la soglia d'ingresso e una pesante cancellata si chiudeva alle nostre spalle. L'atteggiamento poco cortese di ogni abitante ci fu subito chiaro venendo immediatamente portati al cospetto del capitano della guardie che ci spedì senza la minima esitazione a marcire nelle prigioni. E fu proprio questo il luogo in cui ci apparve per la prima volta una sconvolgente fanciulla dalle forme esplosive, Elvira, che ci elesse lì su due piedi (non con troppo entusiasmo a dire il vero) al delicato ruolo di salvatori della sua serenissima persona il cui potere veniva contrastato da quello malefico della strega Emelda. Partimmo quindi con un pugnale ed alcuni incantesimi, decisamente poco per affrontare con qualche speranza di salvezza le crudeli truppe avvesarie (umane e non...), ad ogni modo girammo per il cortile fino a trovare l'ingresso del castello dove al primo piano seconda porta a destra affrontammo per la prima, e non certo ultima volta, una guardia; superato l'ostacolo ci trovammo nell'armeria dove raccogliemmo una spada, uno scudo, l'armatura (che però limita non poco nei movimenti) e la balestra di cui prontamente intuimmo l'utilità futura. Nella prima stanza a sinistra scoprimmo invece il libro degli incantesimi che consegnammo subito alla nostra dolce datrice di lavoro nella cucina al piano di sotto. Sempre in cucina trovammo dei primi ingredienti e un oscuro, in tutti i sensi, passaggio segreto. Risalimmo le scale e nella stanza di fronte alla libreria rinvenemmo un paletto accuminato che puzzava di vampiro lontano un miglio mentre in fondo a destra nella cappella recuperammo una Bibbia ed una croce sull'altare. Salimmo quindi ancora le scale e nella stanza di fronte trovammo una conturbante vampira dormiente che se non fossimo stati in possesso della croce ci avrebbe interrotto la partita (a proposito, salvate sempre la posizione!) con due antiestetici fori sul collo. Nel guardaroba trovammo comunque un dardo ed altri ancora nelle rimamenti stanze (questo dopo aver eliminato i monaci che vi si faranno incontro), rinvenemmo anche un libro di preghiere contenente una pergamena ed un flacone nello

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

squarcio nel muro del bagno. Andammo quindi in guardino dopo aver eliminato un'altra guardia (d'ora in poi non le menziono nemmeno più) raccogliendo numerosi ingredienti lungo la strada, la nostra meta sarebbe stata la casa dello sventurato giardiniere situata dietro il labirinto, qui trovammo un piccolo crocifisso d'argento, un martello e una chiave fra i semi in una scatola. Con quest'ultima fummo in grado di aprire la porta chiusa che avevamo incontrato prima dell'arco di piante, ma ci accorgemmo di non avere ancora sufficiente cultura botanica, decidemmo quindi di allenarci con la balestra e una volta conseguita una certa dimestichezza con l'attrezzo ci dirigemmo dal falconiere centrando il pennuto quando è alto nel cielo prima che potesse cavarci gli occhi. Sull'animale trovammo la prima delle sei chiavi d'oro (la numero tre) e strappammo anche una piuma in segno di vittoria (ennesimo ingrediente per i vari incantesimi). Decidemmo che era il momento di tornare in cucina, ma la nostra tutrice ci informò prontamente che una grassona si era insediata al suo posto, non ci sembrò il caso di approfondire l'argomento (anche se la vostra testa che spunta dalla zuppa non è niente male come effetto) e andammo alla ricerca del sale, unico elemento in grado di eliminarla. Prima di tutto andammo comunque a scaricare l'ira sulla povera vampira del piano di sopra impalandola con il picchetto, a quanto pare l'impalare porta consiglio e infatti intuimmo che il sale doveva essere nelle segrete e più precisamente nella stanza delle torture. Scendemmo quindi nei sotterranei dove affrontando guerrieri scheletriti recuperammo parecchi insetti nelle celle ed il sale una volta trovata la locazione giusta. Tirammo poi un anello per terra scoprendo un'altra chiave d'oro (la numero quattro) e i resti del compianto torturatore, prendemmo quindi le pinze riponendole all'interno dello zaino per non destare le ire del defunto padrone insepolto. Lungo la strada del ritorno verso la cucina raccogliemmo della paglia fuori dalle stalle e quindi affrontammo con estremo sangue freddo la trippona in cucina; riconquistata così la cucina ed una piccola parte del cuore della nostra bella ci facemmo preparare alcuni incentesimi fra i quali l'Herbal Honey (miele e paglia) per acquisire una smisurata conoscenza botanica e prendemmo i guanti. Ci dirigemmo quindi nell'officina dove facemmo bollire all'interno di un recipiente trovato in un cassone la croce d'argento del giardiniere, ci intingemmo quindi un dardo procurandoci un'utilissima arma per eventuali incontri con un lupo mannaro che infatti ci attendeva in fondo alla stalla, eliminato lo sventurato che non chiedeva altro di essere liberato dal maleficio trovammo dei crini di cavallo e tirando un anello un'altra chiave d'oro (la numero due) che vi era nascosta dietro. Decidemmo quindi che era giunto il momento di perlustrare le torri affrontando molti guerrieri e soprattutto uno invincibile con la spada che eliminammo con un colpo di balestra, scoprimmo anche un misterioso cannone. Facemmo quindi ritorno al giardino addentrandoci nel labirinto dove trovammo altre piante e anche delle orrende creature da eliminarsi con incantesimi magici o con la balestra. Giungemmo così in possimità di una tana e qui fummo insospettiti dall'innaturale tranquillità che ci indusse a sparare alcuni colpi alla cieca, entrammo e rinvenemmo l'anello d'Elvira e altre piante ancora. Facemmo quindi il tragitto all'indietro e ci fermammo nella serra per raccogliere le piante di cui prima ignoravamo il nome e tornammo in cucina per farci

COMMODORE CITIZEN

SAMSUNG TRUST DATEL

AMIGA ACTION REPLAY L. 155.000
RAM MASTER 1.5 Mb PER A500 (VUOTA) L. 120.000
AD RAM PER A500 (VUOTA) L. 325.000
SYNCRO EXPRESS AMIGA L. 95.000
VIDEON 3 AMIGA L. 525.000
MINI MIDI L. 55.000
MIDI MASTER (1 IN, 1 THROUGH, 3 OUT) L. 85.000
DRIVE ESTERNO PASSANTE PER AMIGA L. 150.000

DISK BULK 3.5. 2F2D L. 750
DISK VERBATIM 3.5. 2F2D L. 1.250
DISK BULK 5.25. 2F2D L. 650

ORDINE MINIMO 100 DISCHETTI

CONTROLLER ALF 2 SCSI PER AMIGA 2000 L. 450.000

CONTROLLER ALF 3 SCSI PER A 2000 L. 610.000

RAM MASTER ESPANSIONE 8 Mb PER A2000 (VUOTA) L. 290.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA COMPRESA!!!

✳ POWER PC BOARD L. 650.000 ✳

VISITATE LA NUOVA SEDE DI VIA MONGINEVRO 1 A TORINO

Telefonateci o scriveteci per avere il nostro listino

VIA MASSENA 38/H - 10128 Torino - Tel. 011/5613232

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

praparare fra gli altri incantesimi anche un Glowing Pride (Thistle, Dandelyon e Flame Flower) con il quale illuminammo il passaggio segreto permettendo ad Elvira di trovare la quarta chiave (la numero cinque) e a noi di ammirare ancora una volta le sue sublimi protuberanze. Salimmo ancora le scale per riportare la croce nella cappella e vi inserimmo l'anello d'Elvira rifrangendo così i raggi solari e scoprendo un antro nascosto. Qui trovammo una corona d'oro e dopo aver letto la preghiera rinvenuta nel libro di fronte al quadro sulla parete anche una statua del re, dopo un equo scambio corona con spada ci ricordammo dell'estrema scortesia con la quale eravamo stati accolti dal capitano delle guardie e decidemmo di andargli a fare nuovamente visita. Una volta punitolo adeguatamente trovammo anche la penultima chiave (la numero uno) nascosta dietro ad un foglietto di carta. Non ci rimaneva ora che scendere nelle catacombe a cui si accedeva da una delle torri, qui trovammo del sangue di drago (ulteriore ingrediente), dei teschi mordaci assai fastidiosi, dei mostri marini ed una sorta di scimmione che riuscimmo ad uccidere solo con la spada del re, raccogliemmo la pietra che stringeva macabramente ancora in mano e entrammo nel suo loculo trovando però solo una vecchia chiave arruginita e non la tanto sospirata sesta chiave d'oro, nel frattempo ne approfittammo per scaricare i resti del torturatore in un'altra bara vuota trovata per caso; a questo punto ci ricordammo dell'invincibile che avevamo ucciso e che era precipitato nel fossato, tornammo alla torre con il pozzo e ci immergemmo dopo aver raccolto il muschio, trattenendo il respiro arivammo ad una grata che aprimmo permettendoci di riprendere aria nel mezzo dell'acquitrino perimetrale, sempre immersi trovammo poco più a destra il cadavere del guerriero e sull'elsa della spada la chiave numero sei. A questo punto tornammo in cucina e raccogliemmo un carbone ardente dal fuoco con le pinze del torturatore dirigendoci poi al cannone su una tore accendendone la miccia, il colpo così partito abbattè una parete di fronte permettendo così l'accesso che prima era ostruito. Qui trovammo un forziere con sei serrature, inserimmo (nell'ordine) le sei chiavi e ci impossessammo del contenuto che consisteva di un pugnale e una pergamena. Tornammo allora nelle catacombe, affrontammo delle damigelle seminude e collocammo la pietra del mostro nel posto giusto prima di una separazione dei corridoi, a questo punto ci trovammo faccia a faccia con Emelda in persona, ella scese sbaragliando tutta la sua potenza maestosa, era bella, ma non abbastanza da offuscare l'immagine di Elvira. Non cademmo quindi in tentazione, piantammo la spada del re al centro della stella sull'altare quindi leggemmo ad alta voce la pergamena e la pugnalammo a morte senza pietà. A questo punto comparve immediatamente Elvira per esprimerci nel modo a lei più congeniale tutta la sua riconoscenza nei nostri confronti e a darci la ricompensa di cui stiamo tutt'ora godendo (magari!), arrivederci ad una nuova e ancora più eccitante avventura della più affascinante maga che abbiamo mai avuto la fortuna di incontrare...

IL CURSORE & BIT LINE

Via Campo dei Fiori,35-20026 Novate Mil. (MI)
Tel.02-3548765 Fax.02-3544283

Via Corridoni,35-20017 Rho (MI)
Tel.02-93504881 Fax.02-93504893

Offerta lettori TGM

AMIGA 500 MEGA APPETIZER
(Amiga 500 1 Mb Ram, WP, Prg. di grafica, Prg. musicale, Gioco)
Lit. 839.000

AMIGA 2000 DTV*
(Amiga 2000, Hard disk 20 Mb, Genlock, TV text, TV Show)
Lit. 2.650.000

Hard Disk 20 Mb Autoboot per Amiga 2000*
Lit. 590.000

Monitor Philips 8833 II
Lit. 440.000

Monitor Philips VGA 9809
+
Scheda flicker fixer per A2000
Lit. 940.000

Offerte MS-DOS

PC PACKARD BELL PB286
Microprocessore 80286 - 1 Mb RAM
HD 40 Mb - 1 FDD - 1.44 - 1 FDD 1.2
Porta Mouse - 2 RS232 - 1 Parallela
Scheda Grafica VGA 800 x 600 - Monitor Philips VGA
Tastiera estesa Ita - Dos 4.01 - Lotus Works
Lit. 2.290.000

NOTEBOOK 286 Packard Bell
Microprocessore 80286 - 1 Mb Ram (esp. 8 Mb su M.B.)
HD 20 Mb - 1 FDD 1.44 - Display VGA/LCD/32 livelli grigio
1 RS232 - 1 Parallela - Peso 3.5 Kg.
Batteria - Carica batteria - Borsa - Dos 4.01
Lit. 3.950.000

Scheda VGA 1 Mb 1024 x 768
Lit. 329.000

* OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO

TUTTI I PREZZI INDICATI SONO IVA COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER VOLLEYBALL

Visto che ANCHE in questo sport i Giapponesi primeggiano (del resto, a dar retta ai cartoni sono i migliori nel calcio, nel basket, nelle corse automobilistiche e non, nella ginnastica artistica, nel fare la pizza e guidare le 4WD) nonostante i campioni mondiali siano gli italiani, come potevano esimersi dal convertire il famoso coin-op dedicato allo sport di Mimì Aiucosa?

Beh, contando che in giro di giochi sulla pallavolo non ce ne erano molti hanno fatto bene. Apparso quasi un anno fa sul PC Engine, Super Volleyball è la conversione di un fortunato coin-op che proponeva un punto di vista inedito per una tale simulazione, ovvero da di fianco, che pur levando la profondità permetteva azioni discretamente costruite e, in genere, un saco di divertimento.

Le regole della pallavolo di certo le conoscerete, sia perché a scuola c'è sempre qualche istruttore pazzoide che vi vuole portare al campionato mondiale ANCHE SE NON VOLETE sia perché fino a qualche tempo fa in TV non se ne poteva più tra le varie Mimì (ce ne erano due — quela povera era "del liceo Takibana"), Mila e Shiro e così via. Nonostante ciò, ve ne fornirò un piccolo sunto. Dunque: bisogna vincere, se poi partecipi è meglio. Chiarita anche la parte tecnica, direi di passare ad altro.

L'azione, come dicevo, è visualizzata lateralmente: questo fa sì che si possano vedere solo fino a quattro giocatori contemporaneamente, uno dei quali potrete muovere liberamente avanti e insietro e che funge principalmente da ricevitore menytre gli altri tre alzano, schiacciano e fanno muro grazie ad alcune combinazioni particolari dei tasti.

Al momento della battuta (così come al momento della schiacciata) è possibile decidere il tipo di tiro e dove andrà a finire la palla e, nel caso di un battitore capace, sarà possibile anche osservare ai fenomeni tipicamente giapponesi come la palla che si deforma e così via.

Nel gioco sono presenti una marea di opzioni, alcune delle quali permettono di mettere di fronte una squadra di una città giapponese scelta tra otto possibili a una nazionale (tra le quali, vorrei ben vedere, c'è anche l'Italia), di partecipare al campionato nazionale e a quello internazionale.

Se le sedici squadre presenti poi non vi aggradano è possibile "costruirne" una propria editanto tutto il possibile, ovvero maglia, nome della squadra, nome dei giocatori (solo sei e nessuna riserva) e attributi dei giocatori (questi ultimi sono da scegliere tra alcuni set predefiniti).

Infine è possibile settare alcune opzioncine, non ultima quella che permette di scegliere con che punteggio partire (da zero a dieci) e con che vantaggio.

Ah, dimenticavo, c'è anche l'opzione a due giocatori.

M.A.

Senza dubbio una buona conversione, identica in tutto e per tutto a quella del PC Engine e molto simile al coin-op. La grafica è molto fluida e le animazioni realistiche, il sonoro convincente anche se la musichetta (non escludibile) può dare sui nervi. Una piccola pecca potrebbe andare al linguaggio usato per la cartuccia, infatti è completamente in giapponese (compreso le opzioni peraltro abbastanza complesse) e ciò implica un minimo di discernimento se si vuole sfruttare al massimo le potenzialità del gioco, peraltro degno di attenzione.

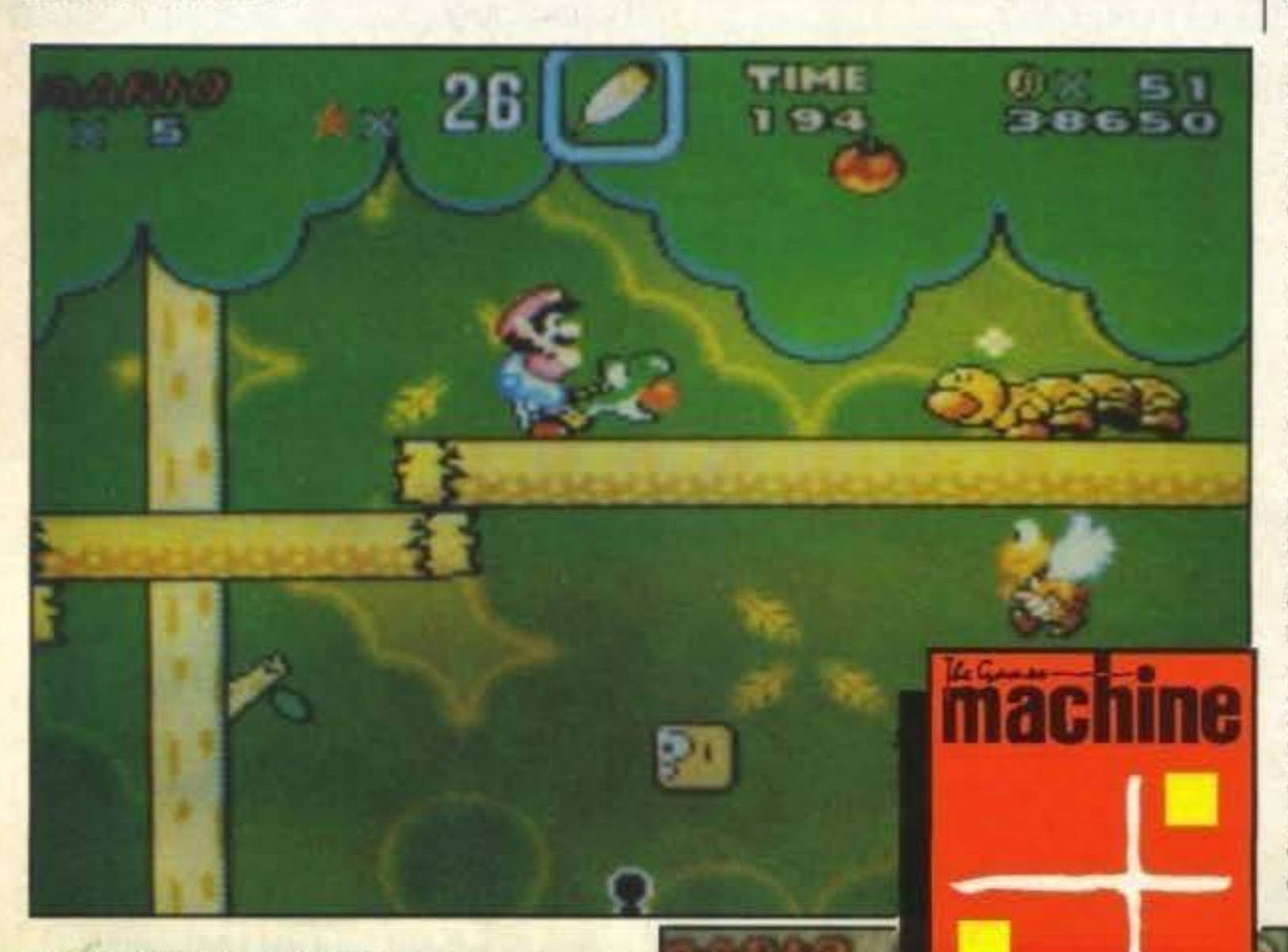
Globale 89%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER MARIO WORLD

Mario spopola: dopo le sue numerosissime comparse su ogni genere di computer e console (di preferenza Nintendo) a otto-bit, ecco la sua prima vera incarnazione a livello "superiore": tutta la potenza e la versatilità del Super Famicom sono ai suoi piedi, che cosa ne avrà fatto?



Un capolavoro, ecco cosa.
La storia è sempre quella: il mondo dove vive Mario è minacciato nuovamente da alcuni mostriciattoli molto potenti che hanno imprigionato alcune "uova parlanti" (beh, credeteci o no...) in altrettante fortezze sparse su di un isola quasi completamente infestata da nemici di ogni genere. Il compito di Mario (o di Luigi, il suo baldo fratello) è quello di aprirsi la strada tra i mille misteri e le mille insidie che lo aspettano sul suo cammino.
Lo stile principale dell'azione è sempre quello, con il nostro baffuto eroe che deve correre attraverso numerosi schermi a scorrimento orizzontale ma sono state introdotte tali e tante innovazioni che sembra incredibile a dirsi (e a giocarsi). Mario può ancora diventare più grosso grazie ai funghi, spara ancora (come Fiery Mario) palle di fuoco quando becca un fiore, diventa invincibile quando prende una stella e così via ma questa volta può tenete da parte i poteri che raccoglie (se ne raccoglie più di uno) per quando li perderà, ovvero una buona assicurazione e un'ottima idea. C'è poi un nuovo potere, ovvero la capacità di volare grazie a un mantello (spassosa l'animazione di quando cade) che più che altro dà la possibilità di spiccare salti altissimi e lunghissimi ma non tiene indefinitamente in aria (a meno che non si manovri un po') e soprattutto entra in scena un nuovo personaggio, uno strano dinosauro con tanto di sella capace di mangiare i nemici "sparandogli" la lingua addosso e risucchiandoli! Ma la cosa più divertente è quando si mangiano determinati nemici, ad esempio se mangiate la tartaruga verde potrete inghiottire "la parte morbida" e sputare il guscio, se mangerete la tartaruga rossa tirerete una palla di fuoco, quella azzurra vi fa volare e così via.
Ennesima sorpresa, esiste un'ulteriore bonus a forma di palloncino con una P: basta raccoglierlo e Mario comincia a gonfiarsi in maniera assurda svolazzando dolcemente! Ad ogni modo il gioco non

The Game machine
TOP SCORE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

si ferma ai bonus, infatti ci sono nuovi tipi di livelli a scorrimento omnidirezionale da esplorare, numerosi passaggi ultrasegreti con tanto di chiave e serratura, livelli a scroll verticale da scalare e livelli "puzzle" costituiti da alcune case fantasma e che forniscono delle sfide non sempre evidenti.

Naturalmente l'ambientazione stessa dei livelli varia un sacco, ci sono i soliti livelli senza niente di eccezionale, i livelli ambientati tra carote giganti, sottoterra (con tanto di eco per qualsiasi effetto!), sott'acqua (i pesci sono da oscar), nelle foreste, nei castelli e così via.

Anche i nemici sono aumentati, troviamo infatti oltre alle solite tartarughe volanti, striscianti e saltellanti dei maxi proiettili di cannone oltre a quelli normali, tizi in tenuta da football americano, pesci che dormono (con tanto di ZZZ sulla testa), vermoni, mine, pesci volanti, fantasmi grandi e piccoli, maghi e chi più ne ha più ne metta. Insomma, se dovessi elencare tutte le novità riempirei tre guide del telefono!

Incredibile! E' senz'altro il gioco più giocabile che io abbia mai visto, nonché il più curato (un casino di dissolvenze originali, intermezzi esilaranti, eco nei sotterranei, effetti grafici curati e così via) e il più immediato da giocare. La combinazione di puzzle e azione funziona divinamente e l'atmosfera tonda e giocosa è tremendamente accattivante. Senz'altro è il migliore gioco che io abbia mai visto, e non ne ho certo visti pochi. Se non temessi le vostre ire, gli avrei già dato 100%, ma siccome le temo... (e poi potrebbe sempre uscire Super Mario Bros 5 per il Maxifamicom a 32 bit, non si sa mai)

Globale 99%

SEGA Megadrive **NEO-GEO** **PC Engine**

COMPUTER'S LAND
Via Trieste,6 - C. Magnago (VA)
Tel: 0331-204074

MICROMANIA
Via XXV Aprile,80 - Besozzo (VA)
Tel: 0332-970189

NOVITA' MEGA DRIVE
Sword of Sodan (8 Mg)
Huter Hioko
Valis III (8 Mg)
Blue Almanac
Veritex
Super Volleyball
Midnight Resistance (8 Mg)
Zany Golf
Master of Weapon
Super Air Wolf
Joe Montana Football
Raiden
Alisya
Dick Tracy
Warner Special
Zero Wing
Kageki
Tiger Heli (8 Mg)
Fatal Labirinth
Wrestleball
John Maden Football
PC ENGINE
Dead Moon
Down Load II (CD)
Aldines (SG & CD)
Y'S I (CD)
Y'S III (CD)
Adventure Island
1943
Legend of Hero Tonma
1941 (SG)
TV Sports Football
Motoroader II
Pc Kid II
Hellfire (CD)
Final Match Tennis
Shubibi Man II
Road Spirits (CD)
Zero Champ
L - Dis (CD)
Hattris
Tatsujin
Cosmic Fatasy II (CD)
Eternal City
MASTER SYSTEM
Cyber Shinoby
Indiana Jones
Impossible Mission II
Gain Ground
E - Swat
Aerial Assault
Mickey Mouse
Ghouls & Ghosts
K.O. Box
Alex Kidd Shinoby World
ATARI LYNX
Rygar
Slime World
Road Blaster
Xenophobe
Paperboy
Vindicator
Soccer
Hard Drivin'
Ms Pacman
Rampage
Zarlor
Gauntlet
Klax
Rolling Thunder
GAME BOY
Mickey Mouse II
North Star Ken II
Teenage Turtles
Gremlins II
Bubble Bobble
Mercenary Force
Skate or Die II
Double Dragon
Contra
Robocop
Renegate
SD Gundam
Fi - Boy
NBA All Stars
NEO GEO
Ghost Pilot
Sendoku Densho
King of the Monster
Aso II
Burning Fight
Raguy
SUPER FAMICOM
Type F - O
Super Mario World
Gradius III
Populous
Pilotiwing
Electrizer
Final Fight
SD Great Battle
Hole in One
Sim City
Drakken
Ultraman
Augusta
Big Run
Darius Twin
GAME GEAR
Dragon Crystal
G - Loc
Mickey Mouse
Wonderboy
Shinoby
Skeek
Ryukyu
Head Buster
Chase HQ
Woody Pop

MEGADRIVE ORIGINALE DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE
PIU' VELOCE, PIU' COMPATIBILE, PIU' DEFINITO

MS-DOS 286 16 MhZ - 40 Mg. HD - 1 Mg. RAM - Super VGA 1024 x 768 Monitor Multi SYNC a colori - Drive 3 1/2 o 5 1/4 L. 2.990.000 IVA inclusa

PC ENGINE GT - LYNX - SEGA MASTER SYSTEM
NINTENDO - GAMEBOY - SUPER FAMICOM

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Telefono
Fax
Posta

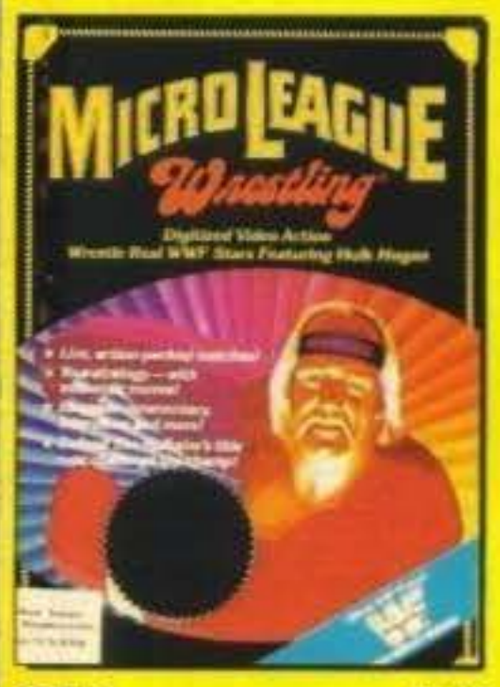
ALEX COMPUTERS
Mail Service

TUTTA ITALIA
CONSEGNA IN 24-36 ORE
MERCE A MAGAZZINO

AMIGA

ARCADE

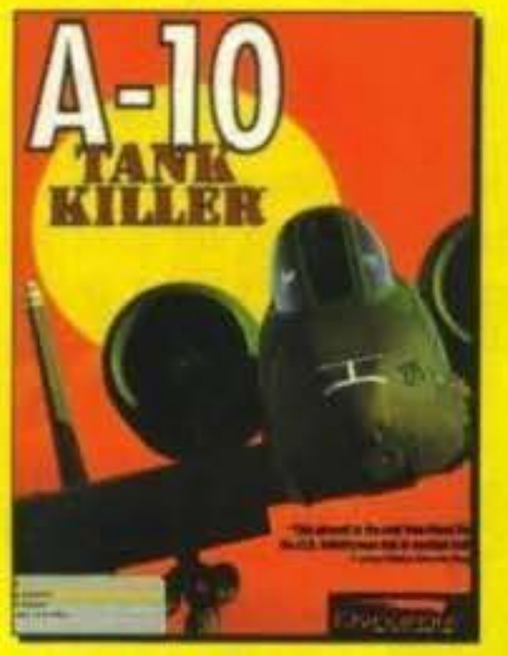
AWESONE	69.000
BADLANS	
BACK TO FUTURE II	49.000
BLACK TIGER	29.000
CADAVER	
CAPTIVE	59.000
CHASE HQ II	29.000
CAR VUP	29.000
DICK TRACY	49.000
DRAGON'S LAIR II	99.000
DUNGEON MASTER	49.000
DUNGEON MASTER II	49.000
E.S.W.A.T.	29.000
FACES	49.000
GHOST'N GHOSTS	
GOLDEN AXE	49.000
GREMLINS 2	39.000
HARD DRIVING 2	29.000
INT.WREASTLING GAME/MAT.	49.000
LEMMING	49.000
LINE OF FIRE	29.000
LOOPZ	49.000
LUPO ALBERTO	29.000
NIGHT HUNTER	49.000
NARCO POLICE	29.000



OBITUS	69.000
OFF ROAD RACING	29.000
PANG	29.000
PUFFY'S SAGA	29.000
ROBOCOP II	29.000
RAIMBOW ISLAND	29.000
SATAN	29.000
SHADOW OF THE BEAST 2	69.000
SHADOW WARRIOR	29.000
SLY SPY SECRET AGENT	
SPACE ACE	99.000
SPEEDBALL II	49.000
STRIDER II	29.000
S.T.U.N. RUNNER	29.000
TEAM SUZUKI	
TETRIS III	49.000
THE FINAL BATTLE	49.000
THE WARTH OF DEMON	69.000
TOYOTA CELICA	49.000
TURBO CHALLENGE	49.000
TURRICAN	29.000
TURRICAN 2	
TURTLESS NINJA	29.000
U.N. SQUADRON	
X-OUT	29.000
Z-OUT	29.000

STRATEGIA/SIMULAZIONE

688 ATTACK SUB	45.000
A-10 TANK KILLER	69.000
1942 BATTLE HAWAKS	49.000
BATTLE COMMAND	49.000
BATTLE OF BRITTAIN	49.000
ELITE	59.000
E.S.S.	69.000
F-16 COMBAT PILOT	59.000
F-16 FALCON	59.000
F-19 STEALTH FIGHTER	69.000
F-29 RETALIETOR	49.000
FALCON MISSION DISK 1	49.000
FALCON MISSION DISK 2	39.000
FIGHTER BOMBER	59.000
FIGHTER BOMBER MISSION	29.000
FULL METAL PLANET	38.000
HARPOON	59.000
IMPERIUM	45.000
M 1 TANK PLATOON	
M 4 SHERMAN	25.000
MAGIC FLY	49.000
MIDWINTER II	IN USCITA
MIG 29	59.000
POPOLOUS	45.000
POPOLOUS PROMISED LAND	21.000
POWERMONGER	59.000
SIM CITY	59.000
SIM CITY TERRAIN EDITOR	29.000
SIM EARTH	IN USCITA
WHITE HEAD	59.000
WINGS	49.000



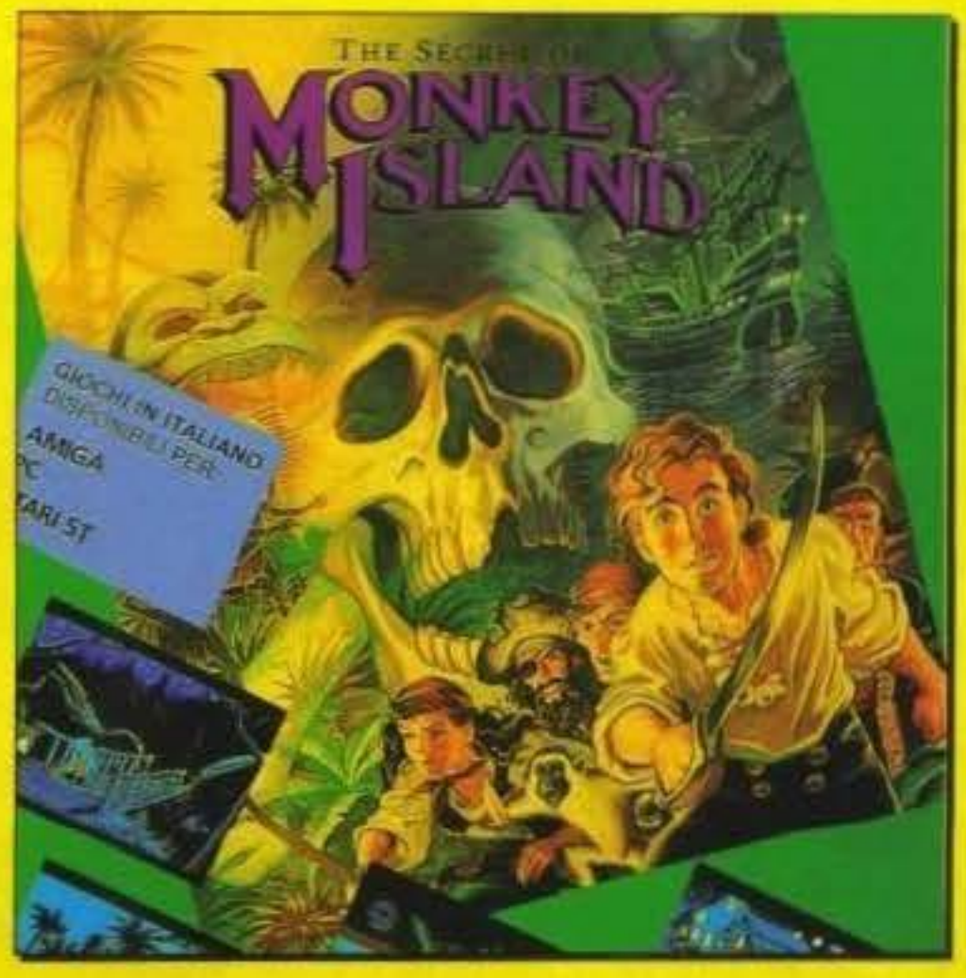
SPORT/AZIONE

BUDOKAN	49.000
F 1 3D	49.000
INDY 500	49.000
I PLAY 3D SOCCER	59.000
LOTUS TURBO	49.000
O.P. BASKETBALL	49.000
ORIENTAL GAMES	59.000
OVER THE NET	39.000
KICK OFF 2	29.000
KICK OFF 2 1Mb	49.000
PLAYER MANAGER	39.000
PRO TENNIS TOUR	
PRO TENNIS TOUR 2	
RVF HONDA	59.000
STUNT CAR RACER	59.000
SUBBUTEO	49.000
TENNIS CUP	29.000
THE BASKET MANAGER	39.000
TIE BREAK	29.000
TV SPORT BASKETBALL	49.000
TV SPORT FOOTBALL	59.000

ADVENTURE/R.P.G.

CHRONO QUEST II	59.000
CODENAME ICEMAN	69.000
COLONELS BEQUEST	89.000
CORPORATION	59.000
DINO WARS	49.000
DRAGONS OF FLAME	59.000
DRAKKEN	59.000
DUCK TALES	59.000
ELVIRA	99.000
HEROE'S QUEST	59.000
HEROES QUEST II	89.000
LEISURE SUIT LARRY 2	69.000
LAISURE SUIT LARRY 3	69.000
MYSTERE	29.000
KING QUEST	59.000
KING QUEST 2	59.000
KING QUEST 3	59.000
KING QUEST 4	69.000
MANIAC MANSION	59.000
MAN HUNTER 2	59.000
OPERATION STEALTH	59.000
POLICE QUEST	59.000
POLICE QUEST 2	69.000
POOL OF RADIANCE	69.000
SEX VIXEN FROM SPACE	59.000
SWORD OF ARAGON	59.000
SWORD OF TWIGLIGHT	29.000
SPACE QUEST	59.000
SPACE QUEST 2	59.000
SPACE QUEST 3	69.000
THE LAST NINJA 2	49.000
THE IMMORTAL	49.000
ZAK MC KRAKEN	39.000

SPECIALE!
ESPANSIONE
AMIGA 500
L.95,000



ADVENTURE/R.P.G.

CHAMPIONSHIP OF KRYN	69.000
COVER ACTION	79.000
DEMON'S WINTER	59.000
DON'T GO ALONE	45.000
DRAGONS WARS	72.000
DRAGON'S FLAME	59.000
DRAKKEN	59.000
ELVIRA	99.000
FUTURE WARS	29.000
GOLD RUSH	49.000
HILLSFAR	59.000
ICE MAN	79.000
KING OF CHICAGO	59.000
KING QUEST IV	69.000
KING QUEST V	99.000
LEISURE SUIT LARRY 2	69.000
LEISURE SUIT LARRY 3	99.000
MAN HUNTER II	59.000
MANIAC MANSION	49.000
NINJA REMIX	40.000
OMICRON COSPIRACY	69.000
PIRATES	59.000
POLICE QUEST	59.000
POLICE QUEST II	69.000
POOL OF RADIANCE	69.000
PROFEZIA	39.000
RISE OF THE DRAGON	89.000
SAVAGE EMPIRE	59.000
SEARCH OF THE KING	59.000
SECRET OF SILVER BLADE	69.000
SINBAD	59.000
SPACE QUEST 3	69.000
SPACE QUEST 4	99.000
THE COLONEL'S BEQUEST	89.000
THE FAERY TALE	69.000
THE SECRET OF MONKEY IS.	TEL.
WONDERLAND	69.000

MS-DOS

ARCADE

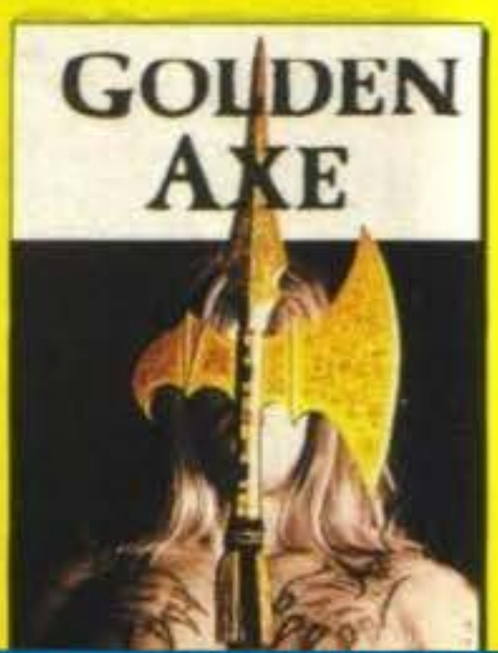
AFTER BURNER	59.000
BLOCK OUT	29.000
BUBBLE BOBBLE	49.000
CRASH COURSE	49.000
DICK TRACY	49.000
DOUBLE DRAGON II	29.000
DRAGON'S LAIR	99.000
DRAGON'S LAIR 2	99.000
GHOST BUSTERS 2	49.000
GOLDEN AXE	49.000
HARD DRIVING II	29.000
OUT RUN	29.000
RESOLUTION 101	29.000
RAMBO III	49.000
SATAN	29.000
SPACE HARRIER 2	29.000
SPIDER MAN	39.000
STRIDER	29.000
S.T.U.N. RUNNER	29.000
SPACE ACE	99.000
TEST DRIVE 3	65.000
TETRIS	49.000
WELLTRIS	59.000
X-MEN	49.000
X-MEN II	49.000

STRATEGIA/SIMULAZIONE

688 ATTACK SUB	79.000
A-10 TANK KILLER	69.000
BATTLETECH II	69.000
BATTLECHESS II	69.000
BLITZKREG	79.000
BLUE MAX	59.000
BREACH II	49.000
BUCK ROGERS	79.000
CENTURION DEF OF ROME	49.000
DRAGON STRIKE	69.000
DAS BOOT	59.000
F-15 STRIKE EAGLE II	79.000
F-16 FALCON XT	69.000
F-16 FALCON AT	69.000
F-16 COMBAT PILOT	59.000
F-19 STEALTH FIGHTER	99.000
FIGHTER BOMBER	69.000
FINAL FRONTIER	59.000
FLIGHT SIMULATOR 3	129.000
FLIGHT SIMULATOR 4	129.000
FULL METAL PLANET	39.000
GUN BOAT	59.000
GUNSHIP	69.000
HARD NOVA	59.000
HARPOON	79.000
KNIGHT ON THE SKY	89.000
LEGEND OF FAERGAIL	49.000
LIGHT SPEED	89.000
LIFE & DEAD II	49.000
L.H.X. ATTACK CHOPPER	99.000
MOON BASE	79.000
MIG 29	59.000
M-1 TANK PLATOON	99.000
MIDWINTER	79.000
NIGHT RIDER	29.000
RAILROAD TYCOON	79.000
RED BARON VGA	69.000
SENTINEL WORDS II	59.000
SILENT SERVICE 2	79.000
STARFLIGHT 2	69.000
STORMOVIK	59.000
STRATEGO	69.000
SUB BATTLE SIMULATOR	29.000
TANK	69.000
U.M.S. II	
VETTE	69.000
WING COMMANDER	59.000
WING COMMANDER DATA	39.000
WOLF PACK	69.000

SPORTIVI/AZIONE

COW BOW	49.000
FOOTBALL MANAGER W.C.	45.000
INDIANAPOLIS 500	45.000
INT. SOCCER CHALLENGE	59.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	69.000
KING OF THE BEACH	69.000
KICK OFF 2	29.000
MICROPROSE SOCCER	49.000
MOTOCROSS	49.000
PRO TENNIS TOUR	39.000
SPORTING GOLD	59.000
SWORD OF SAMURAI	69.000
TENNIS CUP	29.000
THE DUEL	42.000
THE DUEL CALIFORNIA CH.	24.000
THE DUEL EUROPEAN CH.	24.000
THE DUEL MUSCLE CARS	24.000
THE DUEL MUSCLE CARS	24.000
TV SPORT FOOTBALL	69.000
TV SPORT BASKETBALL	59.000
WORLD CUP 90	29.000



PUOI ORDINARE:

TEL:
011/7730184
011/4033529

FAX 24 ore su 24:
011/7730184

POSTA:
ALEX Mail Service
C.so Francia 333/4
10142 Torino TO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTO CIO' CHE ABBIAMO IN LISTINO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Telefono
Fax
Posta

ALEX COMPUTERS
Mail Service

TUTTA ITALIA
CONSEGNA IN 24-36 ORE
MERCE A MAGAZZINO

SPECIALE CONSOLE

GAME BOY

GAME BOY CONSOLE	**169,000**
LIGHT BOY	**39,000**
AMAZING PENGUIN	60.000
BASEBALL	50.000
BATMAN	60.000
BOXING	55.000
BOXYL	50.000
BUBBLE GHOST	50.000
CASTELVANIA	55.000
CATRAP	55.000
CHASE QH	60.000
CHESSMASTER	**60.000**
DEAD HEAT SCRAMBLE	55.000
DOUBLE DRAGON	**60.000**
DR.MARIO	60.000
DRAGON'S LAIR	60.000
DUCK TALES	60.000
FINAL FANTASY	65.000
FIRST OF THE N.STAR (ken shiro)	**55.000**
FORTESS OF FEAR	50.000
GODZILLA	60.000
GOLF	50.000
HAL WRESTLING	**55,000**
LOCK' N CHASE	50.000
MALIBU BEACH VOLLEYBALL	50.000
MERCENARY FORCE	60.000
MOTOCROSS MANIACS	50.000
NBA ALL STAR	60.000
NEMESIS	**55,000**
NINJA BOY	60.000
PAPERBOY	55.000
POWER RACER	60.000
QIX	50.000
REVENGE OF GATOR	50.000
ROBOCOP	**55.000**
SHANGAI	**50.000**
SNOOPY MAGIC SHOW	55.000
SPIDERMAN	**50.000**
SUPER MARIO LAND	50.000
TENNIS	50.000

ATARI LYNX L.260.000

OLTRE 60 TITOLI A CATALOGO

SEGA MEGADRIVE

MEGADRIVE SCART	**355,000**
JOY PAD	**46,000**
JOYSTICK PRO-1	**60,000**
JOYSTICK PRO-2	**49,000**
AIR DRIVER	79.000
ALTERED BEAST	79.000
ATOMIK ROBOKID	95.000
CRACK DOWN	79.000
CYBER BALLV	79.000
CURSE	79.000
DARWIN 4081	79.000
DARIUS II	120.000
DJ BOY	**59,000**
DYNAMITE DUX	79.000
DANGEROUS SEED	95.000
ELEMENTAL MASTER	95.000
E-SWAT	79.000
FAT MAN	80.000
FORGOTTEN WORLDS	69.000
FINAL BLOW	80.000
FLYNG SHARK	75.000
GHOSTBUSTERS	**75.000**
GOLDEN AXE	79.000
GAIARES	109.000
HARD DRIVING	96.000
HERZOG ZWEI	79.000
HELL FIRE	79.000
HEAVY UNIT	95.000
INSECTOR X	85.000
MICKEY MOUSE	79.000
MOONWALKER	80.000
PHELIOS	80.000
PHANTACY STAR II	109.000
RASTAN SAGA II	89.000
RAMBO III	69.000
RING SIDE ANGELS	109.000
SHADOW DANCER	79.000
SAME SAME SAME	109.000
STRIDER	84.000
SUPER REAL BASKETBALL	79.000
SPACE HARRIER II	69.000
THUNDER FORCE	89.000
WHIP RUSH	69.000
WORLD CUP SOCCER	80.000

PC ENGINE

PC ENGINE CONSOLE	325,000
PC ENGINE TURBO GRAFIX CONSOLE	520,000
JOYSTICK PCE	35,000

OLTRE 200 TITOLI IN CATALOGO

PC ENGINE GT

PC ENGINE GT	755.000

SEGA MASTERSYS.

SEGA MASTERSYSTEM CONSOLE	**210,000**
LIGHT PHASER	**110,000**
3D GLASSES & ADAPTOR	**119,000**
F-16 FIGHTERS	59.000
PRO WREASTLING	69.000
GREAT GOLF	69.000
WORLD SOCCER	69.000
GREAT BASEBALL	69.000
GHOSTBUSTERS	69.000
WONDER BOY	69.000
GREAT VOLLEYBALL	69.000
SECRET COMMAND	69.000
WOLRD CUP	69.000
GLOBAL DEFENSE	69.000
FANTASY ZONE (the maze)	69.000
SHANGAI	69.000
WORLD GAMES	69.000
ALEX KID (hi tech world)	69.000
SUMMER GAMES	69.000
COLUMNS	69.000
FANTASY ZONE II	79.000
WONDER BOY IN MONSTER LAND	79.000
SHINOBI	79.000
DOUBLE DRAGON	79.000
CALIFORNIA GAMES	79.000
RAMBO III	79.000
ALTERED BEAST	79.000
AMERICAN PRO FOOTBALL	79.000
VIGILANTE	79.000
BASKETBALL NIGHTMARE	79.000
WONDERBOY III	79.000
TENNIS ACE	79.000
DYNAMITE DUX	79.000
PSYCO FOX	79.000
DOUBLE HAWK	79.000
CHASE HQ	79.000
OPERATIN WOLF	79.000
E-SWAT	79.000
SUPER MONACO GP	79.000
GAIN GROUND	79.000
SUBMARINE ATTACK	79.000
JUNGLE FIGHTER	79.000
CYBER SHINOBI	79.000
MOON WALKER	79.000
MICKEY MOUSE	79.000
ACE OF ACES	79.000
GHOULS' N GHOST	79.000
FORGOTTEN WORLDS	79.000
DICK TRACY	79.000
K.O. BOX	79.000
SUPER REAL BASKETBALL	79.000
PSYCO WORLD	97,000
Y.S	97,000
AFTER BURNER	89.000
GOLDEN AXE	89.000
PHANTASY STAR	119.000
GAUNLET	97,000
IMPOSSIBILE MISSION	97.000
INDIANA JONES	97,000

NINTENDO

NINTENDO CONSOLE	**219,00**
SUPER MARIO BROS	69,00
SOCCER	69,00
ICE HOKEY	69,00
DUCK HUNT	69,00
LIFE FORCE	85,00
RAD RACER	85,00
SECTION Z	85,00
GOONIES 2	85,00
FESTER QUEST	85,00
SKATE OR DIE	85,00
FIGHTING GOLF	85,00
BLADES OF STEEL	85,00
MIKE TYSON	85,00
TETRIS	85,00
ALPHA MISSION	85,00
KID ICARUS	85,00
KNIGHT RIDER	85,00
CASTELVANIA	85,00
IKARY WARRIOR	85,00
SIMON QUEST	85,00
LOLO	85,00
WIZARD & WARRIOR	85,00
METROID	85,00
TOP GUN	85,00
TIGER HELI	85,00
GRADIUS	85,00
METAL GEAR	85,00
GHOST'N GOBLINS	85,00
WRESTLMANIA	85,00
PRO AM	85,00
GUN SMOKE	85,00
BUBBLE BOBBLE	**85,00**
TROJAN	85,00
NINJA TURTLES	**99,00**
ZELDA	99,00
ROBOCOP	**99,00**
TO THE HEARTH	99,00
GOAL	**99,00**
S.MARIO BROS 2	99,00
BIONIC COMMANDO	99,00
DOUBLE DRAGON II	99,00
SILENT SERVICE	**99,00**
TRACK & FIELD 2	99,00
MEGAMAN	99,00
BATMAN	**99,00**
ZELDA 2	99,00
AIR WOLF	99,00

SUPER FAMICOM

SUPERFAMICOM CONSOLE	670.000

PUOI ORDINARE:

TEL:
011/7730184
011/4033529

FAX 24 ore su 24:
011/7730184

POSTA:
ALEX Mail Service
C.so Francia 333/4
10142 Torino TO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTO CIO' CHE ABBIAMO IN LISTINO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOMARK PER PC E AMIGA L. 59.000

MIG-29

Eccomi a bordo del mio potentissimo F-15, un MIG individuato e inquadrato, sparo il mio Sidewinder e... non lo colpisco. Ha lanciato una flare, ora cabra e si porta alle mie spalle. Aiuto, ma questo spara! Ma questo non è un simulatore di F-15? No? Oops, temo di essere finito nella cabina sbagliata....

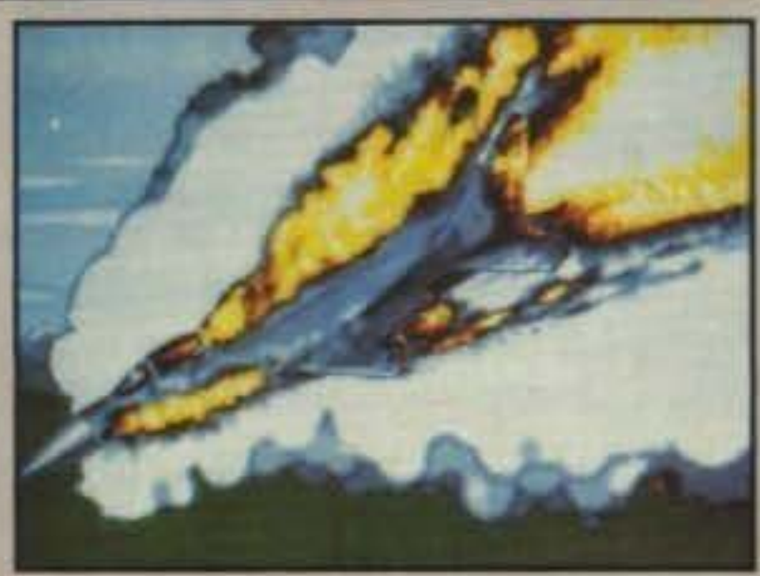
In tutti questi anni di simulatori - tra un F16 e un F14, tra un A10 e uno Stealth - vi siete mai chiesti cosa siano in realtà quelle sagome che compaiono solo sui vostri mirini, vi è mai venuta la tentazione di sbirciare da una cabina con qualcosa di più che non una Reverse Tactical View? Probabilmente no, ma alla Domark hanno pensato ugualmente di concedervi questa possibilità con una simulazione del più avanzato gioiellino d'ingegneria aeronautica sovietica. Il MIG-29 Fulcrum, come ampiamente documentato dal bellissimo libro fotografico allegato, è sostanzialmente una copia, almeno esteticamente, dell'arcifamoso F-14 Tomcat, ma caratterizzato da una superiore avionica. In sintonia con le filosofie costruttive sovietiche i MIG suppliscono infatti a una certa carenza nella strumentazione di controllo e nell'elettronica con una straordinaria manovrabilità ed agilità. A questo punto vi chiederete: vabbè, ma a noi cosa ce ne frega, tanto poi il gioco è il solito simulatore! Male, perché una volta tanto anche la simulazione rispecchia almeno in parte queste caratteristiche. L'impressione iniziale del gioco è infatti abbastanza deludente; a partire dalla presentazione l'aspetto del gioco che è decisamente spartano. A parte la schermata iniziale del MIG che vola sulla Piazza Rossa, tutto il resto è censurabile, le schermate che dovrebbero utilizzare i 256 colori della VGA/MCGA sono digitalizzate in maniera penosa e le missioni sono in numero esiguo. Queste sono in perfetta sintonia con quella Perestroika che ha reso il MIG-29 un po' meno utilizzato, si spera un po' meno diffuso ma sicuramente molto meno segreto e vi vedono protagonisti di missioni all'insegna del sono-tanto-buono-e-non-sparo-mai-a-nessuno-se-non-è-proprio-necessario-e-anche-allora-cerco-di-fare-meno-male-possibile di tipo esplorativo o contro nemici che, in assenza di americani, sono cinesi o terrori-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FULCRUM

sti. All'interno delle stesse missioni non c'è molto da vedere, le strutture visibili sono poche, si limitano a qualche aeroporto, obbiettivo e caccia, siamo abbastanza lontani dagli standard imposti da giochi come A-10 Tank Killer. Quei pochi poligoni non sono poi molto visibili, anche se dotato di quelle opzioni essenziali al simulatore moderno, sicuro e che non deve chiedere mai, come le visuali



CONFIGURAZIONE

Il gioco ha pretese abbastanza modeste, si accontenta anche di una CGA e potrebbe andare a velocità accettabili anche su un normale XT. Ma se volete divertirvi veramente cominciano a diventare necessarie una sceda VGA, un AT e soprattutto un joystick analogico o un mouse.

Tutti i discorsi fatti per il PC valgono essenzialmente anche per l'Amiga: pessime le schermate statiche, spartanissima la console della cabina che è stata decisamente ridotta rispetto a quella originale. La velocità sull'Amiga è leggermente compromessa, ma le caratteristiche di fondo, come già detto, rispecchiano fedelmente quelle della versione PC. Io preferisco giocare con la tastiera, ma, comunque sia, MIG29 Fulcrum è un buon simulatore che lascia molto spazio al divertimento perché non ha una strumentazione molto complessa. Se cercate una simulazione assolutamente completa dovrete rivolgervi ancora una volta a F16 Falcon, o a Flight Simulator IV (la versione Amiga dovrebbe essere già pronta), ma se cercate il divertimento, dopo Bomber e F29 Retaliator, potete cimentarvi in questo nuovo prodotto Domark per varie ragioni: ISTRUZIONI IN ITALIANO, un bellissimo libro fotografico che vi introdurrà nel magico mondo dell'aviazione col MIG, e poche missioni ben calibrate, da facile facile a difficile difficile! Buon decollo! (Stefano Gallarini)

Globale 82%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dall'interno, dall'esterno, dall'ogiva, dal nemico, dalla torre di controllo, i risultati non sono eccezionali. Anche la strumentazione del Fulcrum è essenziale e se quello che cercate è la visualizzazione dell'obbiettivo mentre lo colpite su monitor , radar, mappe e tattici è meglio che vi rivolgiate a qualche F-15. La console riproduce fedelmente i controlli del Fulcrum che comprendono l'HUD, il display del vostro casco, che visualizza tutte le informazioni essenziali oltre ai bersagli agganciati dai due tipi di missili a ricerca automatica, aria-aria o aria-terra, un'esiguità rispetto agli arsenali di altri simulatori.

Anche il gioco privilegia infatti all'esteriorità la concretezza, la sostanza, e le prime, negative, impressioni cambiano decisamente passando al pilotaggio vero e proprio. La simulazione di volo è tra le più accurate che si possono trovare tra i simulatori bellici tradizionalmente giocosi e poco realistici. Grazie alla semplicità degli oggetti "in sullo" schermo il movimento è estremamente veloce e consente di riprodurre il comportamento del Fulcrum in maniera eccellente, si riconosce la grande manovrabilità citata sul manuale, che consente numeri niente male, sempre restando però in un ambito di verosimiglianza. MIG-29 Fulcrum è uno dei pochi simulatori che riesca a sfruttare a fondo un joystick analogico o un mouse come controllo. Questi diventano quasi indispensabili se si passa al modello di pilotaggio più complesso. A questo punto entrano in gioco anche l'inerzia dell'aereo, l'angolo d'incidenza delle ali sull'aria e le accelerazioni centrifughe che in perfetto stile Chuck Yeager vi fanno perdere gradualmente il senso del colore e poi completamente la vista man mano che ci si avvicina a 10 G e il pilotaggio comincia a farsi veramente divertente. Naturalmente non sono mai stato su un jet, ma lo stile di pilotaggio e, perché no, anche quell'aria un po' spartana mi hanno dato un'incredibile impressione di realismo. E se qualcuno pensa che in fondo rimane sempre un gioco obietto che sono i caccia veri ad essere diventati ormai come dei giocattoli.

Stefano Giorgi

Per essere una aereo quasi sconosciuto la simulazione di questo MIG-29 è quasi impeccabile. Con l'opzione di simulazione complessa e un buon joystick analogico il pilotaggio, grazie anche ad una notevole fluidità delle immagini sullo schermo, è molto diverso dalla maggior parte dei simulatori in circolazione. Non è certo il tipo di gioco in cui scorrazzate impunemente per i cieli con manovre impossibili, bisogna fare attenzione alla posizione del joystick, non si può ruotarlo allegramente senza rischiare qualche avvitamento o almeno uno shock per l'accelerazione, ma proprio perché più realistici i numeri che si possono fare sono molto più divertenti. Si riescono a fare incredibili passaggi radenti con cabrate all'ultimo secondo o divertenti scivolate di coda dopo una salita in verticale, sicuri dell'immediata risposta dell'aereo. Il MIG-29 è pubblicizzato sul manuale come uno tra gli aerei più manovrabili ed è proprio questa impressione che risalta maggiormente in una simulazione molto realistica.

E' un peccato che uguale attenzione non sia stata fatta dai programmatori a quei piccoli particolari del gioco che si chiamano giocabilità o divertimento. Le opzioni sono scarsine, le missioni poche e con poca roba da fare e soprattutto, grave pecca questa per un simulatore oggi, da vedere, ma nonostante questo le missioni sono fin troppo difficili. Le postazioni di terra continuano a lanciarvi contro missili e tutto quello sui cui potete contare è la grande velocità di manovra del MIG, non si riesce mai a capire che tipo di missili siano e se siano stati deviati dalle pur numerose esche che lanciate. Vi chiederete allora per quale motivo un voto globale così alto. Devo ammettere che per la prima volta il mio giudizio è stato influenzato dalla confezione: il libro fotografico incluso nella scatola è un pezzo da collezione, quasi vale da solo il prezzo del gioco e gli appassionati non dovrebbero lasciarselo sfuggire. Bisogna inoltre riconoscere ai programmatori una simulazione di pilotaggio davvero realistica. Pochi minuti di pratica e si riescono a fare cose divertenti... e non è neanche necessario pensare in russo!

Globale 85%

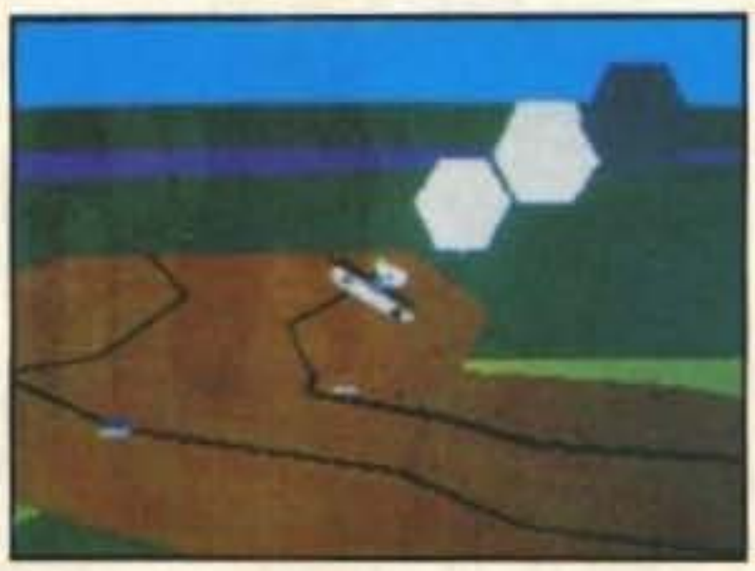
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KNIGHTS OF THE SKY

Wow! Sembra proprio che, dopo la Cinemawere con Wings, ora la Microprose vi stia invitando a meravigliose avventure nell'immensità dei cieli a bordo di veloci (per i tempi della prima guerra mondiale, ovviamente) aerei, quindi perché non accettare? Ne vedrete delle belle.

Avete deciso di accettare? Bene! Dopo alcune brevi schermate introduttive vi verrà presentato il menu principale da cui potrete scegliere se allenarvi nel volo o ingaggiare duello, come i veri cavalieri (da qui il titolo del gioco), con uno dei sedici assi dell'aviazione del tempo. In entrambi i casi dovrete scegliere uno dei venti aerei che il gioco vi mette a disposizione e dopo, a seconda dei casi, limitarvi a volare intorno alla base o dirigervi verso l'obiettivo che vi è stato assegnato, presso il quale troverete il vostro vero avversario; nel caso riusciste a eliminarlo, veramente difficile le prime volte, per completare la missione dovrete poi tornare alla base e atterrare senza schiantarvi (se state giocando a uno dei primi tre livelli è bene che usiate l'atterraggio automatico). L'opzione principale del primo menu è però quella che vi proietta nella prima guerra mondiale, più precisamente nell'estate del 1916; qui, dopo esservi scelti un aereo tra i due disponibili all'inizio, vi troverete nel pieno dell'azione e subito come benvenuto vi verrà proposta una missione che voi potrete accettare o rifiutare; nel caso la accettaste vi verranno fornite tutte le informazioni di cui avete bisogno, dopodiché potrete decollare, mentre nel caso la rifiutaste ve ne verranno proposte altre, tra le quali forse una è meglio che l'accettiate, altrimenti perché vi siete messi a giocare? Durante il gioco vi verranno fornite notizie sull'andamento in generale della guerra, su quello che succede ai sedici assi dell'aviazione nemica e ogni tanto parlando con il vostro meccanico verrete a conoscenza dell'arrivo di nuovi prototipi di aerei, sempre più potenti, e presentandovi nell'hangar vi verrà data la possibilità di usarli in battaglia, ma state attenti perché anche i nemici avranno aerei più potenti. Mano a mano che finirete missioni, con o senza successo, la guerra andrà avanti e voi dalle informazioni che vi arriveranno dovrete cercare di intuire in che base si nascondono quei famosi sedici piloti e, una volta trovatili, dovrete farvi assegnare una missione nelle vicinanze così da avere la possibilità di misurarvi con loro per capire infine chi è il migliore. Lo scopo di questa sezione di gioco è in definitiva l'unione delle due parti precedenti: sopravvivere alla guerra e terminarla con più aerei abbattuti e missioni completate con successo di ogni altro pilota del vostro esercito. L'ultima ma non meno importante opzione che il gioco vi propone è quella di duellare con un vostro amico via modem o mediante due computer collegati tra loro. Lo schermo è occupato per la maggior parte dagli strumenti del vostro aereo cioè il mirino, il manometro, l'indicatore del carburante, il contatore di munizioni, il tachimentro, l'altimetro, l'indicatore di velocità e un paio di altri aggeggi.



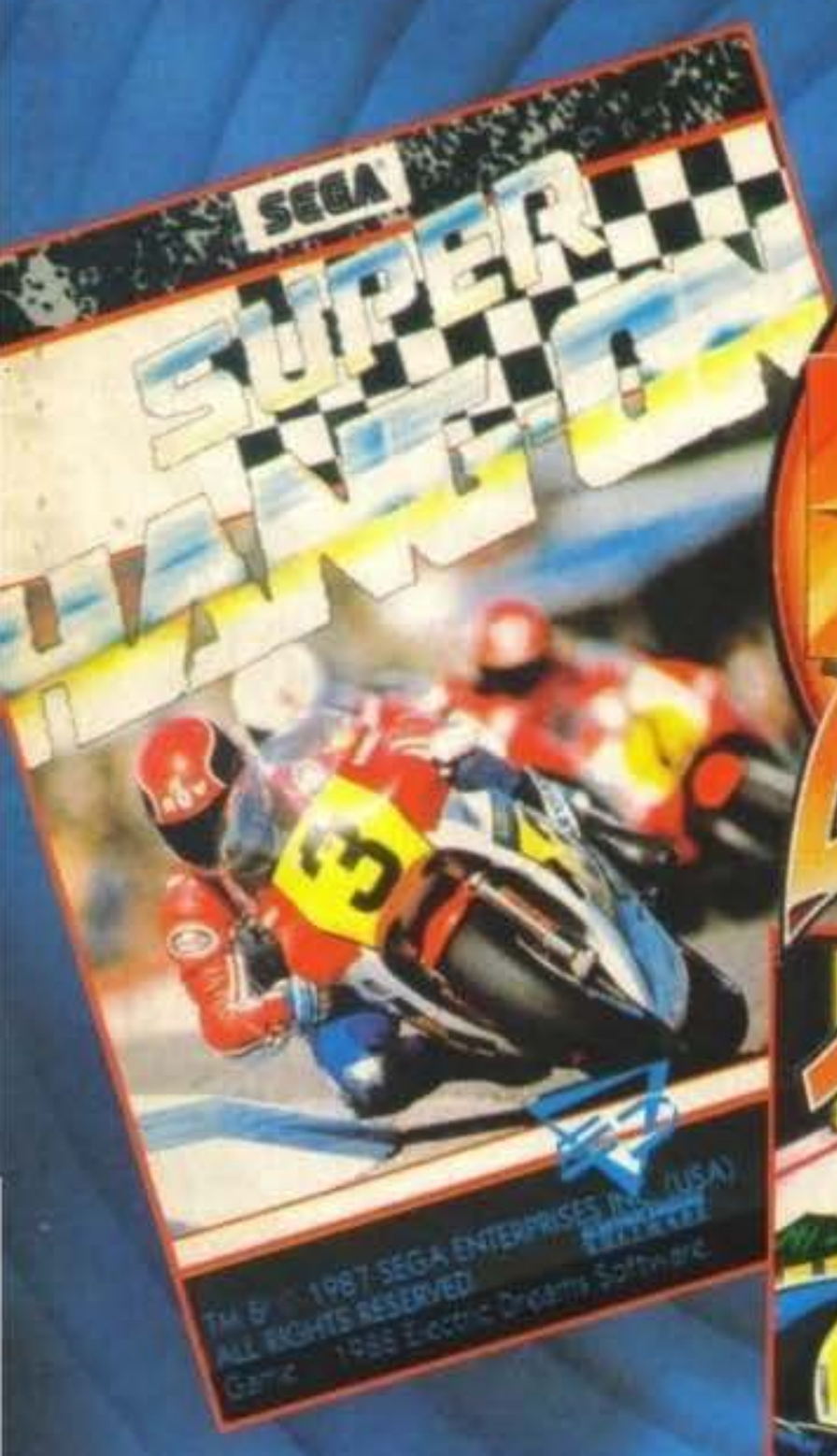
Gianni Ronchi

L'aspetto migliore di Knights Of The Sky è l'originalità di alcune idee, come quella dei duelli solitari nei cieli, immagine molto pittoresca, guastata però dal fatto che per raggiungere un obiettivo bisogna solitamente volare dai quindici ai venti minuti; il gioco quindi si appesantisce in maniera notevole, passando da una buona simulazione di battaglie aeree stile Wings a un completo simulatore di volo. La grafica vettoriale non è delle più veloci e anche se è disponibile un'opzione per diminuire i particolari paesaggistici rappresentati spesso non serve a molto; restano a favore del gioco una marea di possibili visuali dell'aereo e la possibilità di vedere al replay gli scontri aerei, oltre che una buona quantità di idee originali, come la possibilità di rifiutare le missioni, e una discreta gestione del disco: infatti i caricamenti sono abbastanza rapidi e tranne nel caso vi ostiniate a usare i dischi da 5,25 i cambi durante il caricamento sono accettabili. Solo un elemento dà veramente fastidio ed era eliminabile con poca fatica: la visuale dal posto di guida è per la maggior parte coperta da una plancia per gli strumenti che poteva stare in un terzo di spazio.

Globale 87%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Disponibili per:
AMIGA Lit. 19.500

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THUNDERBLADE

Evidentemente non contenta dello strepitoso successo ottenuto in questi ultimi mesi nel campo degli otto bit, la Kixx, software house famosa per le sue rerelease di classici degli anni passati, ha deciso di conquistare ora anche il mercato "più importante", quello dominato da Amiga e ST.

Un paio d'annetti fa la US Gold lanciò, come sua abitudine, una gigantesca campagna pubblicitaria, supportata peraltro da importanti compagnie esterne al mondo dei computer quali ad esempio la Pepsi, tesa a sponsorizzare la conversione di un famosissimo coin-op Sega, celebre per il suo cabinato quantomeno curioso. Nonostante le tonnellate e tonnellate di pagine di pubblicità che lo acclamavano quale gioco dell'anno 1988 e che ci assillarono per diversi mesi, tale conversione non raggiunse mai, probabilmente a causa del livello di realizzazione, i primi posti delle classifiche di vendita britanniche.

Ancora non avete capito di che gioco stiamo parlando? E' impossibile, anche perché è scritto a caratteri cubitali in cima alla pagina e a questo punto non mi resta altro da fare che ricordarvi brevemente la trama del gioco... ancora una volta la nazione è in pericolo, perché minacciata da una potenza nemica che sta lentamente e inesorabilmente impadronendosi del vostro Paese. A questo punto non resta altro da fare che sfoderare l'arma da guerra più segreta e più terrificante che esista: il Thundeblade, un potentissimo elicottero avanzato d'attacco, praticamente imbattibile, ma altrettanto impossibile da pilotare. E infatti indovinate a chi sarà affidato l'improbo compito di guidare el Thunderblade? Esatto, proprio a voi, ma state tranquilli: i livelli da affrontare sono solo quattro, suddivisi in tre stage ciascuno. Nel primo stage di ogni livello l'inquadratura è quella classica degli shoot'em up a scrolling verticale, dall'alto, con la sola differenza che potete muovervi liberamente nelle tre dimensioni alzandovi e abbassandovi a vostra discrezione. Lo stage successivo ha un'inquadratura tanto particolare quanto scomoda: infatti l'ipotetica telecamera

addetta alle riprese dell'elicottero è posizionata dietro al Thunderblade e ciò ovviamente riduce di molto la visibilità. L'ultimo stage di ogni livello presenta il classico scontro con il nemico più grande e cattivo degli altri, praticamente impossibile da distruggere senza rimetterci le penne.

Solo dopo averlo annientato potrete godervi la stupenda end-sequence in ray tracing digitalizzato, una nuova tecnica grafica messa a punto dalla US Gold... Ah, tutto quello che appare è una misera scritta di congratulazioni? Vabbè, io ci ho provato...

Simone Crosignani

Insomma, le rerealease dei giochi Amiga che a loro tempo avevano fatto furore non sempre hanno successo, soprattutto se il gioco in questione non ha una grafica bellissima o un sonoro altrettanto straordinario. E' un gioco vecchio che proprio perché uscito un po' di anni fa non sfrutta le possibilità della macchina. Lo scrolling è bruttino, e il gioco è proprio difficile (ma c'è il cheat mode!). Adatto a chi vuol spendere poco e ricorda il coin-op, ma senza entusiasmi.

Globale 50%

A VERCELLI
Via Scalise,5 - Telefono 0161/54793
commodore
C64 - AMIGA 500 - 2000 - PC
Periferiche e Accessori
SOFT CENTER
Videogames Software originali
LEADER - CTO
Assortimento accessori
FLOPPY DISK
Tutto a prezzi interessanti

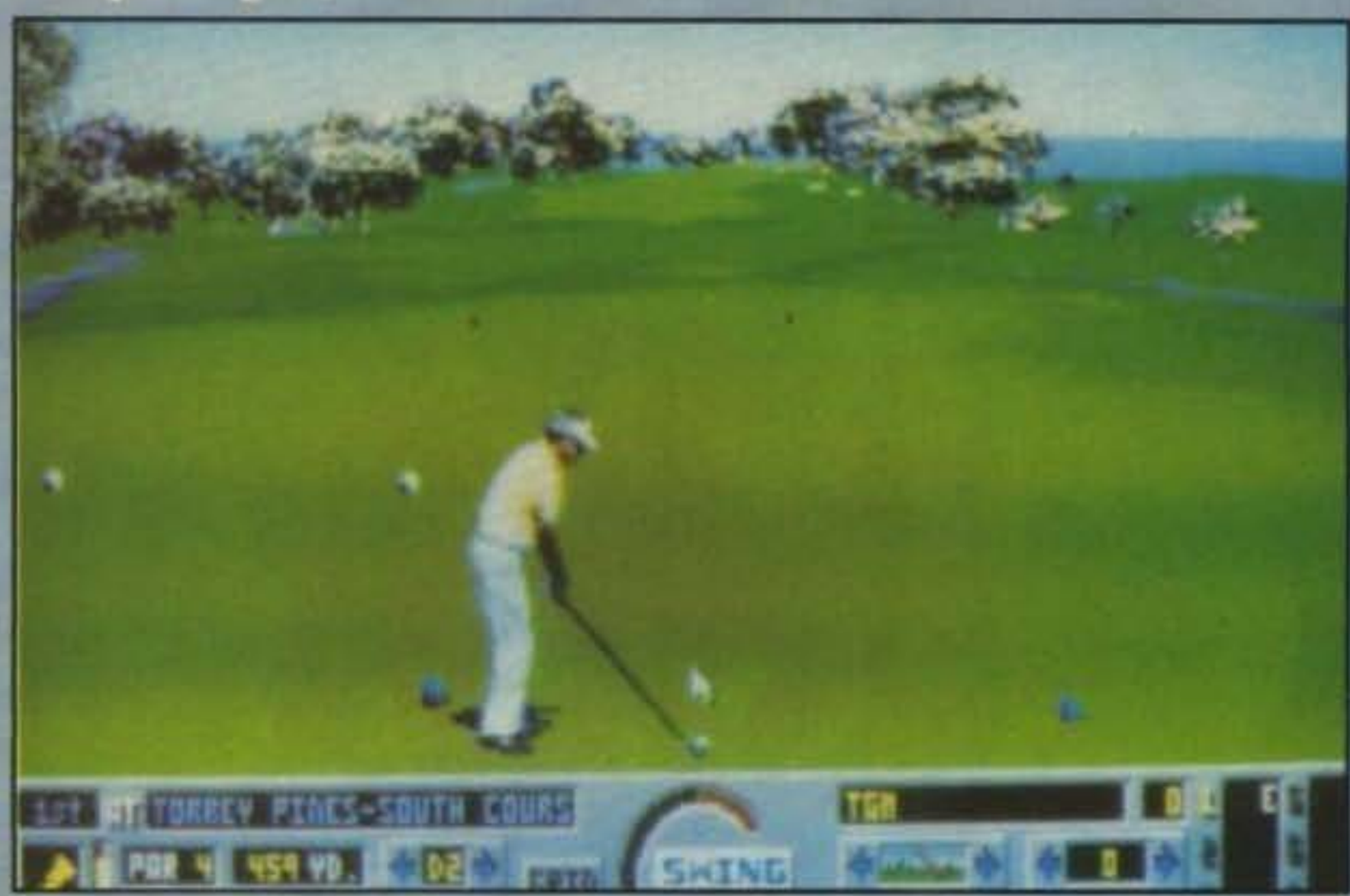
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCESS PER PC L. 98.000

E' un enorme tavolo verde, ma non ci si gioca d'azzardo; è coperto d'erba, ma non è un campo da calcio: che cos'è? Ma un campo da golf, che diamine!

I risultati dovuti all'impiego di questa potente scheda si vedono subito: i programmatori hanno subito sfruttato i numerosi colori per dare alla rappresentazione un grado di realismo davvero impressionante: orgogliosamente spiegano che ogni percorso richiede la videoregistrazione di tutte le buche, un numero pauroso di foto e di carte altimetriche, due mesi di lavoro, e genera circa 800 K di dati ultracompressi; con una punta di superbia aggiungono che tutti gli altri programmi di golf usano meno di un decimo di quei dati per ogni percorso. Devo senz'alto dire che il salto di qualità si vede eccome: Links è, con J.N. Unlimited golf, l'unico golf digitale con i dislivelli lungo il percorso. Come pura e semplice qualità grafica è inoltre il migliore in assoluto che abbia mai visto: l'aderenza alla realtà è totale per quello che riguarda la morfologia del terreno e le posizioni degli ostacoli, e praticamente tutto è disegnato terribilmente bene, riuscendo quasi a far sembrare digitalizzate tutte le videate, che in realtà sono state calcolate partendo da una digitalizzazione. Questo sistema ha però uno svantaggio assai marcato: il tempo di calcolo. Praticamente tutti i programmi di golf richiedono pochi secondi per ridisegnare il paesaggio dopo ogni tiro; Links ne chiede dai venti ai cinquanta, a seconda del livello di dettaglio usato. Potete infatti scegliere tre livelli di dettaglio separati per distanze piccole, medie e grandi: po-



LINKS

Il "lussuoso" sport inglese a quanto pare stimola non poco neuroni e sinapsi dei programmatori: di recente ho avuto l'onore di recensire Jack Nicklaus Unlimited golf, e adesso questa nuova mega-confezione che in verità si propone come un temibile concorrente. Ecco - fatale come una puntura di scorpione - la domanda: lo è o non lo è? E la mia risposta: certo, come no? Discutiamone, quindi.
Da vero sadico non vi spiego come si gioca a golf, tanto lo sapete benissimo, altrimenti non stareste leggendo la mia soporifera recensione. Vi spiegherò invece che Links è uno dei giochi "nuova maniera" che coraggiosamente sceglie di usare la sola scheda MCGA 256 colori (meglio poche, ma buone). Esige anche il disco rigido per poter funzionare, ma non è gran problema essendo quest'ultimo un accessorio assai diffuso sui PC.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nendo tutto al minimo si ottengono ugualmente gran belle immagini, ma servono comunque dai venti ai trenta secondi per ogni disegno. Questi tempi sono relativi a un 286/12 con 640 K, e avendo più MHz e più memoria i tempi calano: i programmatori garantiscono che un 386SX con 2 Mb di RAM impiegherà in ogni caso meno di dieci secondi.

Una volta caricato, Links ci mostrerà un menu con sette opzioni: giocare, far pratica, caricare una partita salvata, modificare i giocatori, configurare il gioco, leggere informazioni dell'ultimo minuto (mancanti nel manuale), e tornare al DOS. La seconda opzione vi avrà incuriosito: in effetti è assai rara in questi giochi, dove sarebbe assai utile per via della lunghezza delle partite; bene: qui c'è.

Links tiene una lista dei giocatori comprensiva di preferenze riguardo alle mazze, ai tee di partenza, e al livello: la terza opzione vi permette di modificare tutto ciò, peccato che non siano assegnate le statistiche ai giocatori come accade in PGA Tour golf.

Per la configurazione ci sono due categorie di parametri: suono e memoria. Si può scegliere la scheda sonora da usare o l'altoparlantino, e in più quale classe di effetti sonori inserire (commenti degli avversari, suoni della fauna, e altri). Per quel che riguarda la memoria, si deve specificare la presenza di memoria estesa o espansa.

Niente di particolare da dire per le altre opzioni, quindi iniziamo senz'altro a parlare del gioco: si deve innanzitutto scegliere il proprio giocatore e il percorso, quindi apparirà il tabellone segnapunti su cui si potrà scegliere se giocare tutte le buche, le prime nove, o le ultime nove. Dopo ciò apparirà la visuale aerea del percorso indicante le distanze della buca dai vari tee, e infine il PC inizierà a disegnare il paesaggio circostante in 3D soggettive. Il giocatore ha a disposizione tredici mazze scelte tra venti - il putter è sempre presente - e può usare sei tipi di tiro: uno rettilineo, uno di precisione, il put, uno angolato a destra, uno a sinistra, e due tiri speciali ridefinibili tramite un'apposita schermata. Le opzioni classiche di tiro sono rimaste: premendo e mollando un tasto si scelgono la forza del tiro e l'effetto impresso alla palla, secondo il consueto giochetto di abilità per fermare la barra mobile nel punto giusto.

La direzione del tiro è data da un apposito puntatore con le sembianze di un paletto muoventesi in prospettiva lungo il terreno, grazie a cui potete valutare facilmente distanze e angoli.

Le opzioni visive vi consentiranno di vedere la posizione attuale da qualunque angolo (ridisegnando tutto ogni volta) per ammirare l'intero panorama: pozze di sabbia, steccati, ville, alberi, dislivelli, e via dicendo. Per aiutarvi a valutare meglio il terreno - molto importante nei put - potrete anche far apparire una griglia in sovraimpressione al prato.

Durante il gioco vi terrà compagnia un bel sonoro composto da cinguettii degli uccelli, occasionali commenti degli altri giocatori, e naturalmente dai classici suoni del golf.

Links ha incorporato un solo percorso da diciotto buche - Torrey pines south - a cui possono essere aggiunti altri da comperare a parte. Date le grandi possibilità del gioco questo percorso vi durerà parecchio, e inoltre il programma piazza la buca in posizione casuale nell'area di put, richiedendovi ogni volta una diversa strategia per il tiro finale.

Per poter giocare servono almeno 520 K liberi, e più memoria configurata c'è meglio è; il gioco sta su cinque dischi 5,25" / 360 K da installare, e come sistema di comando sono previsti mouse, joystick e tastiera.

William Baldaccini

E' senza dubbio il miglior programma di golf quanto a realismo grafico, ma - come già dissi - appartiene alla famigerata categoria dei mangiaMHz. Comparato con l'Unlimited golf è sensibilmente più lento a disegnare, un po' meno convincente come movimento della pallina, ha un solo percorso, un manuale molto più ridotto, e non ha l'editor dei percorsi. Per contro ha un sonoro migliore - davvero buono - e vanta la favolosa grafica di cui vi ho tanto parlato. Decidete voi, quindi: la lentezza e l'assenza dell'editor classificano questo come un programma "per ricchi", possessori di un potente PC e in grado di permettersi i percorsi aggiuntivi disponibili a parte.

Globale 91%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

READYSOFT PER AMIGA L. 69.000

WRATH OF

Non c'è dubbio che i cosiddetti videogames a cartone animato come Space Ace e i vari Dragon's Lair siano visivamente davvero impressionanti, è però altrettanto incontestabile l'estrema limitatezza del modulo di gioco che si pone come limite intrinsecamente insormontabile (almeno allo stato attuale delle conoscenze tecniche) ad un'effettiva eccellenza assoluta. Fatte queste considerazioni la Readysoft ha deciso di proporre in semi-contemporanea all'uscita del nuovo DL Timewarp anche qualche cosa di più "normale", ovviamente senza rinunciare affatto alla grafica e sonoro da schianto che sembrano contraddistinguerla, vediamo dunque un po' cosa ne è saltato fuori...

Avete presente quelle persone che la maggior parte delle volte che fanno qualche cosa sarebbe stato molto meglio che non l'avessero mai fatta? Lo so che ce ne sono veramente tante in giro per il mondo con questo particolare requisito, ma ad ogni modo lo stregone di corte Anthrax deve essere sicuramente appartenuto a questa categoria. Si racconta infatti che un giorno di luna piena di innumerevoli secoli fa il personaggio in questione avesse avuto la brillante idea di evocare la presenza di un potentissimo demone dormiente che una volta assogettato al suo volere gli avrebbe facilmente permesso di impadronirsi del trono e imporre con la forza la sua volontà sull'intera popolazione. Sfortunatamente per lui, e quel che è peggio non solo per lui, il demone una volta materializzatosi non era esattamente del suo stesso avviso e così una volta polverizzato il delirante Anthrax scatena tutta la sua follia distruttiva sull'intero regno riducendolo un cumulo di macerie ardenti. Passarono poi gli anni, i decenni e i secoli fino a quando lentamente quel territorio iniziò a ripopolarsi nuovamente e a recuperare giorno dopo giorno l'antica prosperità, un nuovo re e dei nuovi sudditi si stabilirono in quelle remote regioni ignari del pericolo incombente che poteva scatenarsi da un momento all'altro. Accadde allora un giorno che una fata in una notte percepì quella presenza maligna presente nell'aria e ne informò prontamente il Re il quale mandò immediatamente un messaggero in città per richiamare a corte il suo più valoroso cavaliere. Ma lo sventu-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE DEMON

DIAMO I NUMERI...

- 3 Megabytes di grafica.
- 600 schermate da esplorare.
- 1400 frames di animazione.
- Oltre 100 mostri diversi dei quali alcuni alti più di mezzo schermo.
- Più di 100 colori sullo schermo.
- Fluidissima animazione da 60 frames al secondo.
- 15 livelli di scolling parallattico.

rato una volta raggiunta la destinazione viene aggredito e dilaniato da una tenebrosa creatura alata che poi scompare nella notte; alle scena ha però assistito un coraggioso giovane di passaggio che leggendo la pergamena che il messaggero aveva con se si reca subito dal Re. Una volta al suo cospetto viene informato del terribile pericolo cui sono soggetti e così ricevuta in promessa la mano della Principessina (sembra proprio che siano state fatte apposta per indurre gli eroi dei videogiochi ad affrontare le situazioni più disperate) partite a cavallo del vostro destriero bianco alla ricerca del demone.

In questa prima fase di gioco dovrete prestare molta attenzione mentre state procedendo al galoppo agli ostacoli che trovate sul terreno e che dovete saltare e anche alle creature che vi vengono contro; ma di vitali importanza sono le pozioni energetiche che trovate sulla vostra strada e che dovete raccogliere (evitando accuratamente quelle rosse che invece sono avvelenate). Nel proseguimento del gioco ne troverete di tre tipi (azionate dei primi tre tasti funzione), le prime distruttive, le seconde vi proteggeranno per qualche secondo da qualsiasi nemico e queste terze appunto, le più importanti, ripristineranno il livello energetico iniziale. Conclusa la fase a cavallo affronterete due agguerritissimi nani con l'armatura prima di addentrarvi in una tenebrosa grotta, ma questo è solo l'inizio...

MAX

Al termine delle prime partite sono rimasto una manciata di secondi a fissare con lo sguardo ebete e anche un tantino sospettoso il dischetto che tenevo fra le mani, era infatti assolutamente sbalorditivo tutta "la roba" che hanno saputo farci stare dentro, tanto che ancora non riuscivo a capacitarmene. Se considerate che all'interno della confezione di dischi ce ne sono quattro (!) farete già da voi una primissima valutazione sullo spessore della realizzazione. Il punto di partenza è indubbiamente ancora il cartone animato (tecnica della quale la Readysoft s'è rivelata l'unica depositaria per le versioni casalinghe), ma questa volta l'intento era quello di liberarsi da quel rigidissimo schema prefissato che prevedeva delle precise pressioni del joystick in determinati frangenti a vincolare il proseguimento del gioco. A questo punto uno dei possibili esiti di tale tentativo poteva essere un nuovo Beast, che come abbiamo già visto si è rivelato nella sua eccessiva complessità praticamente impossibile (almeno senza l'ormai arcinoto "ten pints"); fortunatamente invece, nonostante tutte le indiscutibili somiglianze (vedi ad esempio l'introduzione, le schermate d'intermezzo con le scritte o anche il sonoro pressoché identico), il gioco risulta completamente differente per un'impostazione molto più diretta che lascia da parte enigmi troppo complessi o situazioni eccessivamente caotiche per privilegiare un'esplorazione intelligente e soprattutto l'abilità nei combattimenti che vi impegnerà molto a lungo prima di riuscire a scoprire la tattica più indicata per affrontare ogni singolo nemico (fondamentalmente il gioco lo si deve considerare un picchiaduro). Alla fine potremmo anche dire che per farla breve si tratta "solo" di sconfiggere un mostro in fila all'altro e prendere alcune rudimentali decisioni, ma ogni piccolo particolare è stato calibrato in maniera così perfetta da rendere una simile descrizione decisamente riduttiva nei confronti di un lavoro che merita indubbiamente d'essere annoverato fra i titoli più importanti dell'anno (se non altro per le qualità grafiche e sonore ben fuori dalla media). Questo perché l'atmosfera che si viene a creare è qualche cosa di indescrivibile grazie soprattutto ad ogni sezione equilibratamente semplice nella sua essenzialità, estremamente immediata e molto ben congeniata, ma allo stesso tempo anche oltremodo impegnativa, affascinante e soprattutto assolutamente irresistibile; a questo punto credo che sia decisamente inutile spendere altre parole in argomento, Wrath of the Demon è un capolavoro che non bisogna raccontare, ma giocare...

Globale 92%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

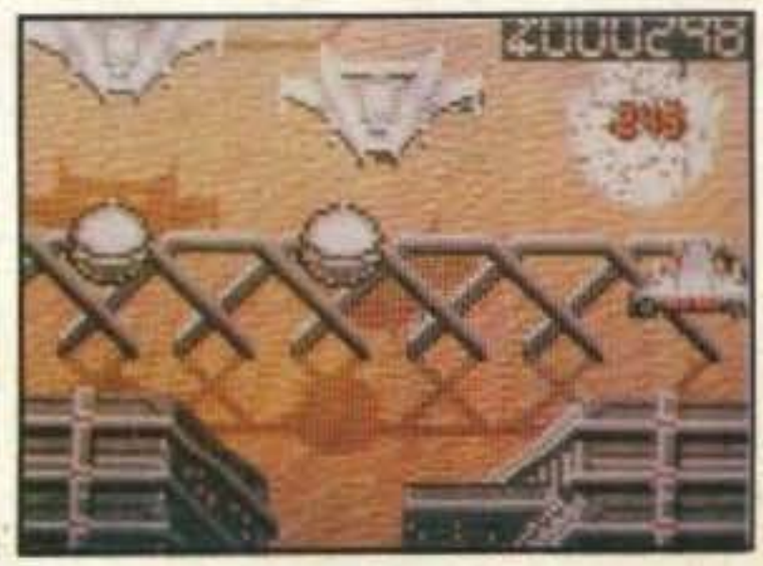
ZARLOR MERCENARY

Stanco della solita noiosa vita da venditore di panini, Les Ellis un giorno scappò, saltò su un'astronave da combattimento (lasciata a Trowbridge persino con le chiavi inserite) e si dileguò nello spazio...

Qualche volta le cose hanno bisogno di molto tempo per essere affrontate. La noia è una cosa, ma quando avete giocato Super Sprint sul NES, avete strabattuto tutti i records dei vostri giochi preferiti e siete entrati in ogni tipo di competizione possibile e immaginabile che cosa potevate fare di più? Il tempo scorreva imperterrito, alla TV davano solo "Fantastico", stavate per tirare fuori quel libro sul linguaggio macchina che avevate comprato in precedenza, quando notaste un piccolo annuncio sul giornale: "Fan di shoot'em-up richiesto per un lavoro galattico; incentrato soprattutto su viaggi; è necessario avere la patente di guida." Mmm, sembrava interessante.

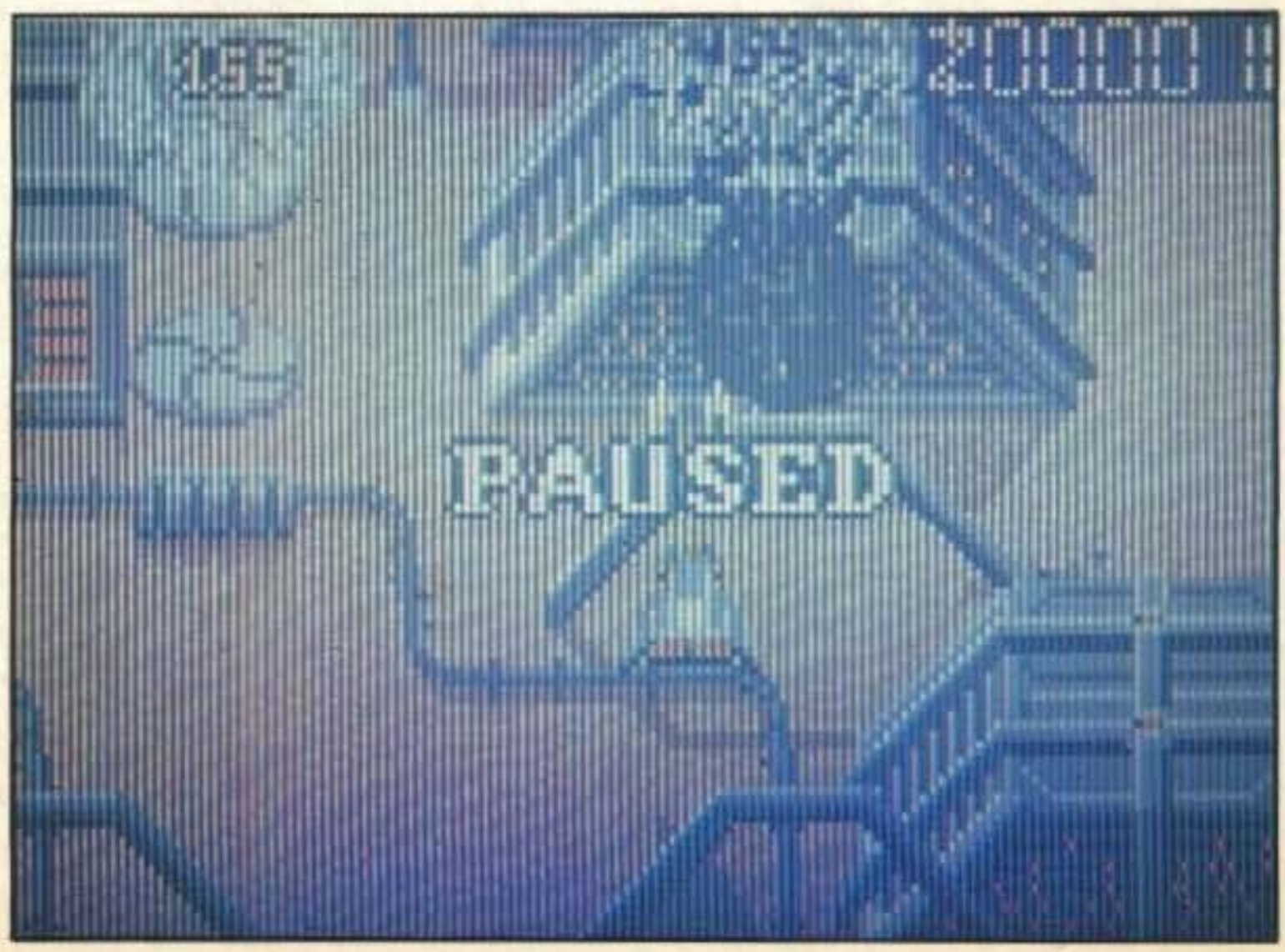
Dirigendovi verso il negozio all'angolo, presto scoprite che questo lavoro è più impegnativo di quanto avevate considerato. Infatti vi rendete conto che il negozio non è altro che un porto spaziale interplanetario. Qualcuno disse il vostro nome e vi scaraventò in faccia una tuta di volo. "Tu sei al numero cinque, - disse un uomo baffuto sulla trentina - sali a bordo o perderai l'azione!" e poi aggiunse: "Guarda, il capo ha avuto una brutta giornata, il sistema Zarlor se ne è andato su un'astronave trasporto e lui vuole regolare i conti. Salta sul numero cinque e raggiungi quell'inferno che c'e' fuori di qui." Astronave trasporti? Zarlor? Che cosa significava tutto questo? Diavolo, e dire che fino a poco tempo prima stavate morendo di noia, vero?

Le installazioni situate sul terreno devono essere distrutte appena appaiono sullo schermo, dal momento che inviano in aria altre astronavi che si aggiungono a quelle già presenti sullo schermo.



Senz'altro Zarlor è realizzato molto bene, c'è da dire però che è alquanto ripetitivo e molto, molto difficile. La grafica è molto bella e il sonoro è adeguato, ma si ha come la sensazione che ci sia tutto tranne la giocabilità. Provatelo e fatemi sapere.

Globale 74%



Avete tre armi montate sulla vostra astronave per combattere gli alieni. I missili sono posizionati sulla punta della vostra astronave e procedono nel loro cammino finché non urtano qualcosa. Tuttavia alcune astronavi richiedono più di un missile per essere distrutte. I lasers sono più potenti e colpiscono l'astronave che è più vicina a voi, mentre le bombe sono l'arma definitiva, dal momento che distruggono tutto quello che c'è intorno a voi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ATonce

L'eccezionale scheda-emulatore AT per Amiga ed Atari ST, con microprocessore 80286 8 MHz, chip custom per emulare le schede video Hercules e CGA, supporta hard disk e mouse, e tantissimo altro ancora.

ATonce-Amiga 399.000
ATonce-Atari 399.000
Adattatore per Amiga 2000 ..... 130.000
Adattatore per Atari 1040 STE 130.000
Adattatore per Atari Mega ST 99.000

CONSOLE

Sega MegaDrive 399.000
La fantastica console a 16 bit, in omaggio il gioco Altered Beast
Giochi per Sega MegaDrive a partire da 79.000

Atari Lynx 349.000
Console portatile con schermo a colori, in omaggio il gioco California Games
Giochi per Atari Lynx serie Platino 69.000

Nintendo GameBoy 199.000
Console tascabile con schermo b/n, in omaggio il gioco Tetris
Giochi per GameBoy a partire da 59.000

PRODOTTI SUPRA

Hard disk 20 MB Conner SCSI per A-500 con 512K Ram (espandibile a 8 MB) 880.000
Hard disk con 52 MB Quantum 1.200.000
Hard disk con 105 MB Quantum 1.660.000
HardCard A-2000 con 45 MB SCSI 780.000
HardCard A-2000 con 52 MB Quantum 925.000
HardCard A-2000 con 105 MB Quantum . 1.565.000
Espansione 2 MB A-2000 fino a 8 MB 440.000
Modem 300/1200/2400 scheda PC 170.000
Modem 300/1200/2400 scheda A-2000 ..... 280.000
Modem 300/1200/2400 esterno 240.000

Amiga Action Replay 2.0

con manuale in italiano
per Amiga 500 L. 179.000
per Amiga 2000 L. 199.000

PC COMPATIBILI EUROSYSTEM

Qualità & convenienza

XT EuroSystem 12 MHz 499.000
CPU Nec V20 compatibile 8088, cabinet "baby" con alimentatore 180 W, tastiera estesa 101 tasti, 512 KB Ram espandibili a 1 MB, controller FDD, disk drive a scelta da 360 KB o 720 KB, scheda video duale Hercules+CGA, porta parallela Centronics.

286 EuroSystem 16 MHz 850.000
386 EuroSystem 25 MHz 1.550.000
CPU Intel, cabinet "baby" con alimentatore 200 W, tastiera estesa 101 tasti, 1 MB Ram espandibili a 8 MB EMS, controller AT-bus interleave 1:1, disk drive a scelta da 1.2 MB o 1.44 MB, scheda video duale Hercules+CGA, porta parallela Centronics, zoccolo per coprocessore opzionale 80287, 0 wait states.

Configurazioni per 286/386:
con secondo drive 1.2 o 1.44 a scelta ..... + 120.000
con seriale multi I/O AT (seriale+printer+game) ..... + 25.000
con VGA 800x600 256 KB Ram ..... + 75.000
con SuperVGA 1024x768 512 KB Ram ..... + 190.000
con hard disk Seagate 20 MB ..... + 250.000
con hard disk Seagate 40 MB ..... + 430.000
per ogni 1 MB Ram aggiuntivo ..... + 115.000
monitor 14" duale monocromatico 190.000
monitor 14" CGA colori 399.000
monitor 14" VGA monocromatico 230.000
monitor 14" VGA colori 640x480 ..... 540.000
monitor 14" VGA multiscan colori 1024x768 ..... 695.000

Prezzi IVA compresa

Mk 6°

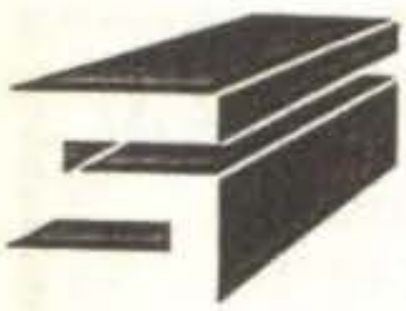
Mk 6, cartridge C-64 con manuale in italiano, garanzia 5 anni 99.000
Cavo Centronics per Mk 6 ..... 25.000
Enhancement Disk - utilities e parametri speciali 19.000
Graphic Disk, nuovo disco di utility per Mk 6 con SlideShow di immagini, Sprite Editor Deluxe, Message Maker ad altro ancora 19.000

SYNCHRO EXPRESS AMIGA L. 89.000
SYNCHRO EXPRESS PC L. 189.000
Eccezionale novità per Amiga o PC: è finalmente disponibile il primo copiatore hardware per i dischetti! Con una speciale interfaccia collegata a 2 disk drives, effettua copie di sicurezza, perfettamente funzionanti, di qualsiasi software protetto in meno di 50 secondi.

Viale Monte Nero 15
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)
Negozio aperto al pubblico tutti i giorni dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19.
Vendita per corrispondenza.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



SELECT

Piazzale Gambara ,9 (MM1 Gambara)
20146 Milano Tel. 4043527 3 Linee

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA ATARI
TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA
VASTA GAMMA DI ACCESSORI

EMULATORE PC/AT CON 80286 PER AMIGA E ATARI	Microprocessore 80286 compatibilita' con CGA HERCULES Drive 5 1/4 3 1/2 hard disk mouse porta parallela	Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 SENZA OROLOGIO	Espansione per aggiungere 512k al tuo Amiga ..	Lit. 90.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 CON OROLOGIO	Come precedente ma con orologio	Lit. 110.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 2 MB	Espansione per aggiungere 2000k al tuo amiga	Lit. Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 4 MB	Espansione per aggiungere 4000k al tuo amiga	Lit. Telefonare
DRIVE PER AMIGA 500 CON INTERRUTTORE	Disk drive slim line per amiga 880k	Lit. 145.000
DRIVE PER AMIGA 500 + SYNCRO EXPERT	Come precedente ma con in piu' hardware syncro	Lit. 169.000
HARD DISK 40 MB PER AMIGA 500	Hard disk con tempo d'accesso 28 ms	Lit. 830.000
PENNA OTTICA PER AMIGA 500	Penna ottica per amiga 500 corredata di software.....	Lit. 45.000
ATARI 520 STFM	Computer con 512 k di memoria, drive da 720 k con modulatore T.V incorporato	Lit. 580.000
ATARI 520 STFM SERIE ORO CON 1 MB DI MEMORIA	Come precedente ma con 1040 k di memoria	Lit. 750.000
ATARI STE 1040	Computer con 1040 k di memoria, drive da 720 k con modulatore, suono stereofonico.	Lit. 999.999
DRIVE PER ATARI SF 314	Disk drive atari da 720 k con interruttore	Lit. 235.000
HARD DISK 30 MB PER ATARI	Hard disk 30 mb con interfaccia dma	Lit. 900.000
HARD DISK 60 MB PER ATARI	Hard disk 60 mb con interfaccia DMA	Lit. 1.400.000
ATARI LINX	Videogioco portatile con monitor a colori lcd grafica stupenda	Lit. 350.000

-*-*-*-* TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA -*-*- GARANZIA TOTALE DI 1 ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI -*-*-*-*-*

PC FOLIO ATARI

Potente PC tascabile con 128k di memoria espandibile a 640 k. Inoltre ha gia' quattro programmi incorporati foglio elettronico gestione appuntamenti calcolatore editore di testi.

Lit. 420.000

INTERFACCIA MIDI

Interfaccia per essere abbinata a strumenti musicali

Lit. 70.000

NOVITA'
NEW SUPERCARD
PER AMIGA 500/1000/2000

New Supercard e'un duplicatore hardware che ti permettera' se disponi di un secondo drive di eseguire i backup di sicurezza dei tuoi programmi originali. Inoltre New Supercard e' molto semplice da installare e puo' copiare tutti i vari formati.

SINCRO EXPERT	Lit. 35.000
NEW SUPERCARD	Lit. 95.000

SUPER OFFERTA

DISCHETTI BULK DS DD
FREE ERROR AL 100 %

CONF. 3 1/2 50 Pz.
Lit. 45.000

BOX PORTA DISCHI DA 50 POSTI PER 3 1/2
Lit 15.000

ECCEZIONALE = ATARI AT/ABC 286 !!! COMPATIBILE AL 100 %

Pc atari ABC 286 con 640k di memoria drive da 1,44 Mb hard disk 30 Mb 4 slot di espansione AT ega CGA Hercules MDA 2 interfacce RS-232 parallela DOS 3.30 zoccolo per coprocessore matematico mouse.

Con Monitor monocromatico	Lit. 1.400.000
Con Monitor a colori ega	Lit. 1.750.000

STAMPANTE PT-160 PROMELIT

Stampante a 9 aghi 80 colonne 192 Cps pica elite condensato espanso NLQ, grafica compatibile amiga.

Lit. 340.000

VIDEON III DIGITALIZZATORE PROFESSIONALE A COLORI PER AMIGA

Il Videon ha la possibilita' di digitalizzare immagini a colori da qualsiasi tipo di segnale video composit. Inoltre per ottimizzare le immagini Videon e' dotato di un circuito di tracking.

Lit.. Telefonare

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RUBRICAMOS (& STOS)

di Marco Galardi

Prosegue con successo la rubrica sull'AMOS e lo STOS, già piovono lettere e dischetti con programmi, già ci è arrivato il programma vincitore del concorso "fai un programma in dieci righe" promosso dalla Mandarin stessa e ve lo proporremo sul prossimo numero. Intanto Marco Galardi sta impazzendo con i vostri dischetti e i vostri programmi. Ne attendiamo molti altri... Fatevi sotto, anche con le domande e le incertezze, tanto sappiamo tutto!!!

Eccoci al secondo appuntamento con gli articoli riguardanti Amos.
Come ricorderete, nel numero scorso abbiamo dato un'occhiata alla struttura dell'editor, scorrendo tutti i comandi presenti comprese le scorciatoie da tastiera.
Da questo punto in avanti invece cominceremo a parlare più specificatamente dei comandi e della loro sintassi.
Ricordiamo che Amos, pur essendo un linguaggio espressamente dedicato alla creazione di giochi, rimane comunque un dialetto basic, e come tale ne rispetta la sintassi della maggior parte dei comandi e, nel caso di comandi nuovi (e sono molti!), ne rispecchia la semplicità.
Quindi nessuna paura, chi ha una base, sia pur piccola, di programmazione in basic potrà facilmente calarsi nel mondo Amos. Tuttavia ci sono delle caratteristiche in cui Amos si discosta in modo abbastanza profondo, la prima riguarda le variabili, Amos ne possiede solo di tre tipi:

INTERI (numeri senza virgola lunghi 32 bit compresi tra -147.483.648 e +147.483.648))
REALI (numeri con virgola lunghi 64 bit compresi tra 1E-15 e 1E+15)
STRINGHE (lunghe fino a 65.500 caratteri!!!)

non esiste quindi differenza tra il tipo intero Short e Long e di conseguenza il tipo INTERO e REALE in Amos corrispondono al Long Integer e al Double Float dell'interprete fornito con Amiga.

In effetti la scelta è indirizzata alla maggior semplicità e velocità, dobbiamo ricordare infatti che per il Microprocessore è più facile gestire numeri in formato intero piuttosto che con la virgola (non per niente hanno inventato i coprocessori matematici per sollevare il Microprocessore dall'onere di calcolarsi espressioni conteneti calcoli in virgola mobile, molto frequenti nella grafica soprtattutto in 3D). Quindi in questa logica non dovrebbe meravigliare sapere che l'interprete è settato di default sul valore INTERO.
Quello che possiamo fare una variabile (non si accettano suggerimenti!) all'interno di Amos è davvero inimaggirabile, diamoli uno sguardo.

FACCIAMO QUATTRO CONTI

La lista delle operazioni matematiche comprende le cinque operazioni, le operazioni logiche AND, OR, XOR più l'operazione MOD per il resto di una divisione. A proposito di conti vale la pena ricordare che le singole operazioni all'interno di una espressione vengono eseguite in base a un preciso ordine gerarchico; di seguito quello di Amos;

^ Elevazione a potenza
/ e * Divisione e moltiplicazione
MOD
+ e - Somma e sottrazione (una laurea in ingegneria può servire!)
AND
OR
XOR

Oltre a queste in nostro bravo Lionet ha pensato bene di inserire:

INC
che incrementa di una unità una variabile intera, esattamente come il ciclo X=X+1, soltanto utilizzando un solo comando del set del microprocessore e quindi in modo nettamente più veloce.
numero=0:INC numero:PRINT numero darà come valore '1'.

DEC
opposto di INC, cioè decrementa di una unità una variabile intera.

ADD
simile a INC solo che permette di aggiungere un valore diverso dall'unità. Il manuale si affretta a specificare che l'incremento di velocità rispetto alla corrispondente espressione X=X+NUMERO è di circa il 40%. Oltre a ciò questo comando presenta due diverse sintassi, la prima che permette solo l'incremento

ADD valore,valoredaaggiungere
la seconda che permette di stabilire un range di valori entro i quali lavorare

ADD valore,valoredaaggiungere,inizio TO fine
utile ? Mah, forse!

LAVORIAMOCI IL TESTO

Lavorando con la variabili stringhe possiamo; concatenarle
A$="THE": B$="GAMES":
C$="MACHINE"PRINT A$+B$+C$
Risultato: 'THE GAMES MACHINE'.

Possiamo però anche sottrarle
A$="THE GAMES MACHINE": B$="MACHINE"PRINT A$-B$
Risultato: 'THE GAMES'

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Oppure confrontarle con gli operatori '<>' in modo da poterle confrontare a seconda in ordine alfabetico o in ordine di codice ascii.
Oltre a queste funzioni elementari ovviamente possiamo operare direttamente sul contenuto della stringa con:

nuovastringa$ = LEFT$ (miastringa$,numero_caratteri_desiderati_da_sinistra)
LEFT$(miastringa$, numero_caratteri_desiderati_da_sinistra)=stringadainserire$
Nel primo caso otteniamo un'estrazione dalla stringa di partenza, nel secondo ne otteniamo un inserimento.
Medesimo discorso per il comando RIGHT$ che possiede la medesima sintassi ma senso di applicazione inverso. Idem per il comando MID$ che invece permette di lavorare con due coordinate, la posizione di partenza 'P' e la lunghezza della stringa da estrarre da quella posizione 'L', quindi:

nuovastringa$=MID$(miastringa$, N, P)
MID$(miastringa$,N,P)=stringa_da_inserire$

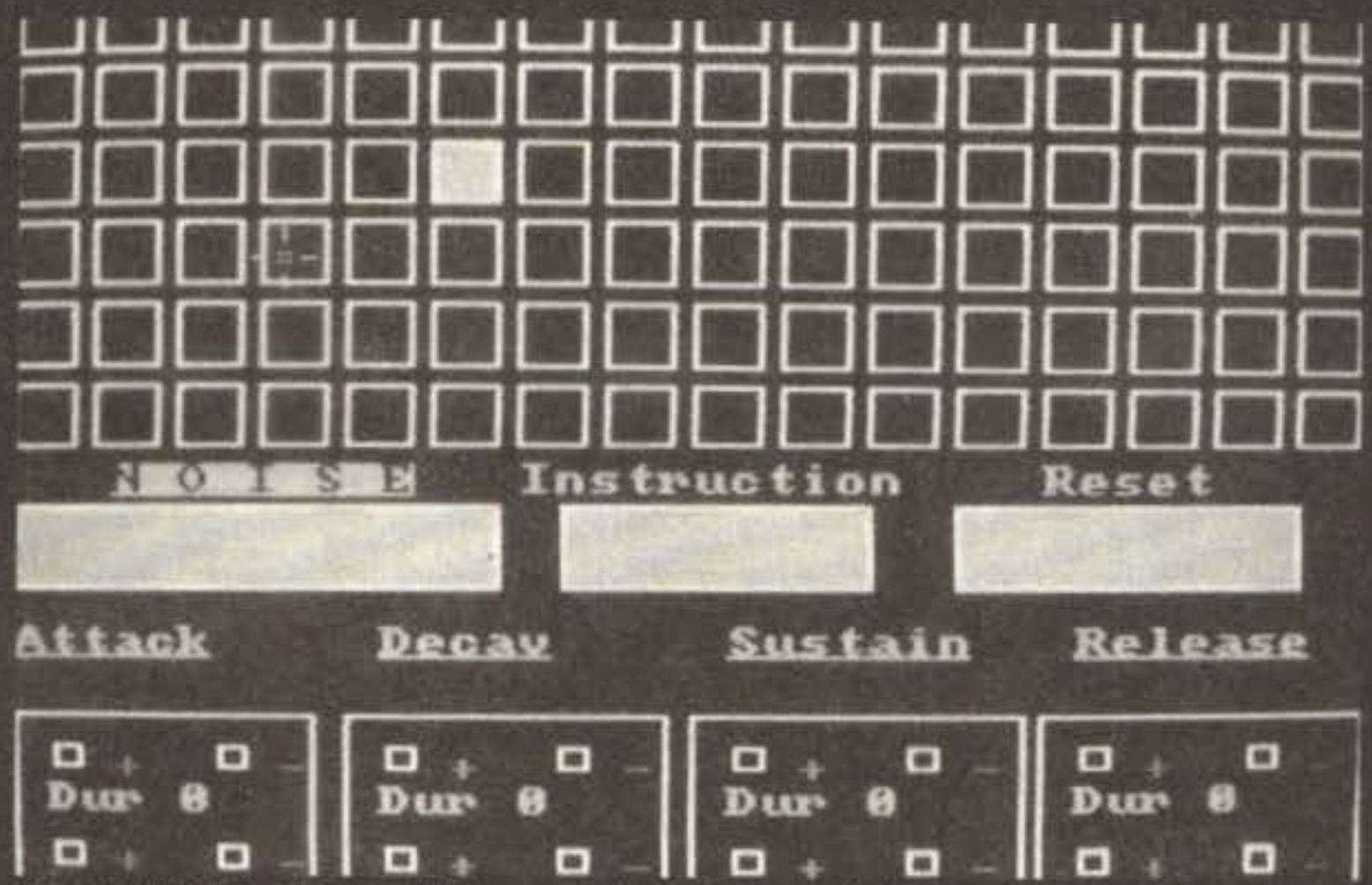
Sempre lavorando nell'ambito delle stringhe possiamo calcolare le occorrenze di un carattere piuttosto che di una intera parola all'interno di uan stringa con l'istruzione INSTR.

numero=INSTR(stringa_di_partenza$,stringa_da_cercare$,posizione_primo_carat)

Oppure potrebbe essere utile convertire tutta la stringa in maiuscolo o minuscolo, (nella logica dei parser per adventures, non si dovrebbe compiere mai una ricerca su una stringa Maiuscola/Minuscola in quanto il valore ascii corrispondente alla lettera 'A' per esempio, è diverso da quello della lettera 'a'). A questo proposito Amos ci mette a disposizione due comandi UPPERR$ e LOWER$ entrambi con la medesima sintassi

nuova_stringa$=UPPER$[o LOWER$](stringa_maisc/minusc)

Altri comandi originali sono FLIP$ [A$=FLIP$(B$)] che inverte la stringa, oppure SPACE$ [A$=SPACE$(N)] che inserisce un numero N di spazi vuoti, STRING$



[A$=STRING$(B$, N)] che restituisce una stringa lunga N caratteri composta dalla prima lettera di B$ (utilità?!) ed infine i soliti comandi CHR$, ASC, LEN VAL e STR$, comuni alla maggior parte dei dialetti basic.

METTIAMO UN PO' D'ORDINE

Come in tutti i Basic del mondo (e sono tanti) anche Amos possiede il comando DIM che permette di dimensionare un'array di dati. Un'array può avere tante dimensioni quante vogliamo con la sola limitazione che ogni dimensione non può eccedere i 65.000 caratteri (evidentemente alla Mandarine hanno uno strano senso delle limitazioni!!!). Comunque ogni elemento dell'array (o matrice) è poi richiamabile direttamente, come in ogni interprete, indicandone direttamente le coordinate.
Anche sulle matrici Lionet (Francie per gli amici) ha pensato bene di darci una mano; infatti ha implementato due comandi davvero interessanti, SORT e MATCH. Il primo comando si occupa dell'ordinamento di un'array (solo monodimensione) il secondo si fa carico di cercare all'interno della matrice ordinata le occorrenze di un valore che ci interessa. Entrambi i comandi valgono ovviamente per variabili intere, reali o stringhe. Pensate a questo punto l'uso che se ne potrebbe fare in un parser per un adventure game!.

PROCEDURIAMO

Una caratteristica molto, ma mooolto interessante di Amos, che lo rende davvero paragonabile a linguaggi del livello del Pascal, è indubbiamente la possibilità di creare delle PROCEDURE. Le procedure non sono altro che l'evoluzione delle vecchie subroutines del Basic, con delle caratteristiche davvero interessanti. Ad esempio l'assoluta indipendenza delle stesse dal programma principale. Si può creare, anzi è caldamente consigliato (anche da testi di programmazione avanzata), una PROCEDURA, salvarla e poi importarla nel nostro programma richiamandola semplicemente...per nome.
Un buon programma dovrebbe sempre essere composto da procedure 'linkate' insieme dal programma principale. Questa operazione, in Amos, è indubbiamente facilitata dalla possibilità di creare procedure parametrizzate, ovvero in grado di ricevere dati dal programma principale e di restituirne allo stesso.
A questo punto bisogna aprire una parentesi che riguarda ancora le variabili: tutte le variabili in Amos vengono considerate LOCALI e quindi valide solo per le singole procedure o per il programma principale (e di coseguenza per tutte le procedure), a meno di non dichiararle esplicitamente GLOBALI con i comandi; SHARED all'interno di una procedura (globali dalla procedura verso l'esterno), GLOBAL (dal programma principale alle procedure in esso presenti). Questo significa che potremmo realizzare una specie di libreria di procedure di cui non ci interessa il contenuto (potrebbero essere anche realizzate da altri), ma solo i parametri in entrata e il senso dei valori restituiti in uscita esattamente come le librerie di sistema o quelle comprese nei pacchetti di sviluppo in C, Pascal o Assembly.
La sintassi delle procedure e molto semplice

PROCEDURE TGM [lista eventuale di parametri separati da ';']
corpo della procedura
END PROC [espressione da ritornare al programma principale]

e per chiamare un procedura; nomedellaprocedura [parametri da inviare]

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALLA PROSSIMA

Come avrete capito, Amos è davvero un grande linguaggio di programmazione, e se avrete la costanza di seguirci per in numeri a seguire ne scoprirete sempre più le meravigliose caratteristiche, come AMAL, il comando che altro non è se non un linguaggio interno precompilato che sfrutta gli interupt della macchina. Comando in grado da solo di gestire il joystick, le animazioni degli sprite e il sonoro, tutto questo mentre il programma esegue altre cose, insomma una specie di multitasking interno, e molti altri ancora concernenti la grafica il sonoro e addirittura la scrittura nei registri interni del 68000 per gli smanettoni più capaci, insomma ragazzi tendete le orecchie, o meglio le mani verso l'edicola per il prossimo numero.

RISPOSTAMOS

Rispondo a due delle tante lettere giunte in redazione, e comincio da Gianluca Cherubini di Roma che si sta accingendo a scrivere un'avventura in stile Infocom, ovvero con testo e grafica statica con la possibilità di eliminare la grafica e avere solo il testo (non è per deluderti, ma la Infocom è fallita!).
Per evitare di riportare tutta la lettera, ve la riassumo in dieci righe (come il concorso Mandarin!).
Uno dei suoi problemi è quello di aver scritto l'avventura su tre dischi: uno col programma e due contenenti le schermate grafiche. Che fare per gli utenti che possiedono un solo drive? Gianluca, se hai costruito il programma facendo in modo che gli accessi alla grafica siano solo sul df1:, potresti inserire un'opzione in fase di inizializzazione delle variabili in cui chiedi la configurazione di sistema e di conseguenza puoi settare una variabile che gestisca su quale drive andarsi a cercare le schermate grafiche. Oppure, se non vuoi fare questa richiesta all'inizio, puoi sempre studiarti i ROM Kernel Manual e scoprire quali sono le librerie di sistema che gestiscono la configurazione dell'Amiga.
Un'ultima cosa prima di lasciarti: aspetto di vedere il programma, e non scrivere l'avventura in inglese! Se vuoi almeno una speranza di vedertela pubblicare!!! Ricordati che la tua lingua è l'italiano!

Cesare Pizzi di Lovere invece ci invia un programma su disco: NOISMAKER V1.2 Prima cosa NOISMAKER è un programma che già esiste ed è di pubblico dominio, e quindi cambia almeno il nome! L'idea comunque è senz'altro molto interessante, nonostante ci siano ancora parecchi bugs, e dovresti migliorare l'interfaccia utente, magari utilizzando una schermata di Deluxe Paint, visto che AMOS mette a disposizione numerosi comandi per gestirle.
Sarai contento di vedere le foto del tuo programma pubblicate insieme a quest'articolo, e di sapere che l'opzione di stampa FUNZIONA perfettamente! (Io la stampante ce l'ho!). Continua così, mi raccomando!
Il programma di Cesare vi permette di scegliere fra 96 suoni diversi e modificarne i valori di Attack, Decay, Sustain e Volume ottenendo le linee di programma necessarie per inserire quel suono in un programma AMOS.

A questo proposito voglio ricordare a tutti quelli che ci scrivono inviando dischetti con programmi di specificare il loro indirizzo se sono interessati a dare il loro programma ad altri lettori interessati. E se le richieste sono molte, istituiremo presto una AMOS LINE per risolvere i vostri quesiti. A proposito, Cesare, i tuoi bugs sono facilmente risolvibili ma è un po' lungo spiegare qui come fare!

A tutti un'AMOSARRIVEDERCI, e ricordate l'indirizzo:

EDIZIONI HOBBY
RUBRICAMOS
CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA

SUPERGAMES

In Via Vitruvio n.38 a MILANO - Tel. (02) 6693340

AMIGA 500 COMMODORE ITALIANA	L.	690.000
AMIGA 2000 COMMODORE ITALIANA Versione 6.2 con 2 Drive	L.	1.500.000
AMIGA 2000 COMMODORE ITALIANA Versione 6.2 con Hard Disk 20 Mb	L.	1.850.000
AMIGA 3000 COMMODORE + Monitor VGA Multisync 1024x768 - 16 Mhz. HD 40 Mb	L.	5.900.000
AMIGA 3000 COMMODORE + Monitor VGA Multisync 1024x768 - 25 Mhz. HD 40 Mb	L.	6.500.000
Espansione SPIRIT TECNOLOGY 4 Mb (1 Mb Chip Ram - 3.5 Mb Fast Ram)	L.	550.000
Espansione 512K COMMODORE A501 x AMIGA 500	L.	130.000
Espansione 1.5 Mb x AMIGA 500	L.	250.000
Espansione 2 Mb Esterna Autoconfigurante x Amiga 500/1000	L.	390.000
Espansione MICROBOTICS 2 Mb Esp. a 8 Mb x AMIGA 2000	L.	499.000
Drive Interno x AMIGA 500	L.	150.000
Drive Interno x AMIGA 2000	L.	150.000
Drive Esterno x AMIGA 500 (Meccanica NEC)	L.	139.000
Hard Disk A2092 COMMODORE	L.	590.000
Hard Disk COMMODORE A590	L.	720.000
Hard Disk COMMODORE A590 con 2 Mb	L.	950.000
Hard Disk SCSI + Controller Quantum 40 Mb 11 MS x AMIGA 2000	L.	990.000
Hard Disk GVP Series 2 x AMIGA 500 40 Mb Esp. 8 Mb Fast Ram	L.	1.250.000
POWER KCS PC Board x AMIGA 500 MS-DOS 4.01 Orig. Microsoft Italiano	L.	490.000
VIDEON III x AMIGA	L.	550.000
Interfaccia Midi Professionale 2 IN - 3 OUT - 1 THRU x AMIGA	L.	79.000
Programma MUSIC x Originale in Italiano	L.	90.000
Dischetti BULK 3" 1/2 720K (Confezione 10 PCS con etichette)	L.	10.000
Dischetti BULK 3" 1/2 1.44 Mb (Confezione 10 PCS con etichette)	L.	25.000
Dischetti BULK 5.25 360K (Confezione 10 PCS con etichette)	L.	7.000
Dischetti BULK 5.25 1.2 Mb (Confezione 10 PCS con etichette)	L.	20.000

I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA
SI EFFETTUANO SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Opinione

Di Stefano Gallarini

DA DIETRO IL BANCO.

ovvero: "dalla parte di chi vende hardware e software".

Intanto faccio una premessa. Qualche tempo fa scrissi un articolo d'opinione sul ruolo dei negozianti nei confronti dei clienti. Era un articolo che chiedeva un po' più di attenzione e cortesia nei confronti di chi di computer non sa molto e si trova spiazzato nel porre domande ai negozianti "saputi" e scortesi che con quattro parole tecniche e a volte fuori luogo liquidano l'ignaro e deluso acquirente.

Ma, come sapete, i negozi che vendono software e hardware non erano molti, e ci si doveva abituare a tale scortesia, altrimenti si restava senza materia prima.

L'articolo è ritornato in auge dopo una lettera pubblicata nella posta di Carlo nel numero scorso, che riprendeva il discorso con toni devo ammettere non troppo educati e convincenti, ma comunque la lettera in questione riproponeva un problema che è ancora di molti, e quella rappresentava solo (anche se in modo pessimo) quella fascia di utenti.

Oggi vorrei mettermi dalla parte dei negozianti, ovvero "dietro il bancone", per dire due cosette agli stessi acquirenti che forse con troppa prosopopea si avvalgono del motto "il cliente ha sempre ragione".

Se è vero infatti che a domande ingenue da parte dei clienti, i negozianti a volte rispondono in modo davvero maleducato e sbrigativo, è anche vero che molto spesso ci sono acquirenti così arroganti da porre i negozianti in uno stato di vero disagio.

Entrare in un negozio significa iniziare un rapporto a due: voi desiderate qualcosa che un altro possiede. Alla fine di questo rapporto dovrete quindi essere soddisfatti in due. Voi perché avete fatto un buon acquisto, e il negoziante perché ha acquisito un nuovo cliente.

Sta di fatto che spesso nei negozi che vendono software si pretendono cose non sempre possibili, magari di sabato pomeriggio col negozio affollato, tipo: "Mi faresti vedere quel gioco?", oppure "Mi proveresti quest'affare qui che non funziona bene?", o ancora, "Scusa, mi spieghi come si fa a formattare il dischetto?". Insomma, voi clienti, dovete cercare di porvi in modo corretto difronte ai negozianti, senza avanzare pretese assurde e senza essere arroganti per forza. Se sarete gentili i negozianti lo saranno con voi, gli irriducibili verranno certamente dimenticati, non preoccupatevi.

E non pretendete per forza ogni cosa, il cliente ha sempre ragione, è vero, ma la ragione per forza si dà solo ai matti, non vi pare?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.450000
PC ENGINE L.450000
Atari Lynx + California Games + 8 Pile + Alimentatore + Cavo Comlynx + Garanzia Italiana A Sole L.350000
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.169000

Atari Lynx

Gauntlet	Robo-Squash
Klax	Rygar
Ms. Pac-Man	Shanghai
Paperboy	Slime World
Rampage	Xenophobe
Roadblaster	Zarlor Mercenary

L. 72.000 cad.

AD LIB MUSIC CARD

Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 379000

✲✲✲✲✲✲✲✲✲✲✲✲✲✲✲✲✲✲

INTERSOUND MDO

Interfaccia esterna musicale per Pc
Compatibile giochi Coktel V. e Tom.
L. 65000

C64 Cartridge	AMSTRAD Cartridge
Badlands	Barbarian II
Batman The Movie	Batman The Movie
Chase HQ II	Fire & Forget II
Cyberball	Klax
Last Ninja II Remix	No Exit
Myth	Operation Thunderbolt
Navy Seals	Robocop II
Pang	Switchblade
Plotting	Tennis Cup II
Robocop II	Tin Tin On The Moon
Shadow Of The Beast	Pro Tennis Tour
Vindicators	World Of Sports

L. 69000 cad. — GX4000 464+ 6128+

➡Prezzi IVA compresa
➡Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni
telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	ATA
4-D Sports Boxing	Soon	49000	Soon
4-D Sports Driving	Soon	59000	Soon
Advanced Destroyer Sim.	59000	59000	59000
Armour Geddon	49000	Soon	
Back To The Future III	49000	49000	49000
Bat	59000	59000	
Betrayal	69000		69000
Billy The Kid	49000	59000	49000
Buck Rogers	69000	69000	
Chaos Strike Back	49000		
Crash Course		49000	
Crime Wave	29000	29000	Soon
Duck Tales	49000	49000	49000
Eco Phantoms	49000	49000	49000
Feudal Lords	49000	Soon	59000
Hard Drivin II	29000	49000	Soon
Harpoon	59000	59000	Soon
Kick Off Final Whistle	29000		29000
Kick Off II	49000	49000	29000
Knights Of The Sky		89000	
Lemmings	49000		
Life & Death II	Soon	49000	
Light Speed		89000	
Links "Golf"		99000	
Mig 29 Fulcrum	59000	59000	Soon
Moon Base		79000	
Murders In Space Italiano	59000	59000	
Operation Stealth Italiano	59000	59000	59000
Prince Of Persia	29000	29000	29000
Renegade Legion Inter.	69000	69000	
Rick Dangerous II	59000	59000	59000
Riders Of Rohan	59000	59000	59000
Shadow Sorcerer	59000	59000	59000
Shanghai II	Soon	59000	Soon
Sim City Ancient City	33000	33000	33000
Sim City Future City	33000	33000	33000
Sim City Terrain Editor	24000	24000	24000
Star Control	59000	59000	
Stellar 7 Sierra		59000	
Subbuteo	49000	49000	49000
Test Drive III	65000	65000	
Tunnels & Trolls		69000	
TV Sports Basketball		69000	
Typhoon Of Steel 1MB	69000	Soon	
U.M.S. II Italiano	69000	79000	69000
War Of The Lance		69000	
Wargame Constr. Set	69000	Soon	Soon
Wolfpack	69000	69000	
Wonderland	69000	69000	69000
Zeliard		59000	

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Alterated Destiny	69000	69000	
Armour Geddon	69000		69000
ATF II Italiano	59000	59000	59000
Bard's Tale III	Soon	69000	Soon
Battle Chess II	59000	69000	59000
Battle Command	49000		49000
Battletech II	Soon	59000	Soon
Blitzkrieg At The Ardennes	59000	69000	
Blue Max		59000	
Carthage	49000		49000
Chip's Challenge	Soon		Soon
Cougar Force	59000	59000	Soon
Deuteros (Millenium 2.2 II)	59000		59000
Dragons Lair II Time Warp	99000	99000	Soon
Elvira	99000	109000	
Flight Of The Intruder	59000	59000	59000
Gazza II	Soon		Soon
Geisha	69000	69000	69000
Hard Nova		79000	
Heart Of China		69000	
Heros Quest II	89000	89000	89000
King's Quest V		99000	
Legend Of The Silver Blade	69000	69000	69000
Lord Of The Ring	69000	69000	
M.U.D.S.	49000	49000	49000
M1 Tank Platoon	59000	69000	59000
Monkey Island	69000	69000	
Na rc	39000		39000
Never Ending Story II	59000	69000	59000
Night Shift	69000	69000	69000
Obitus	69000		
Panza Kick Boxing	49000		49000
Ranx	49000	49000	49000
Red Baron		89000	
Rise Of The Dragon		89000	
Rorke's Drift	59000		
Savage Empire		59000	
Secret Weapon Luftwaffe		59000	
Shadow Dancer	Soon		Soon
Sim Hearth	Soon	79000	Soon
Space Quest IV		79000	
Speedball II	49000		49000
Stormovik Soviet Attack	Soon	59000	
Stratego		69000	
Super Monaco GP	49000		Soon
Team Suzuki	49000		Soon
Toki	49000		49000
Turrican II	29000		39000
Wings Commander		59000	
Wrath Of The Demon	69000	Soon	69000

MEGADRIVE

After Burner II 115000	New Zealand S.115000
Air Diver 115000	Phantasy Star II 160000
Alex K.idd M.W. 115000	Phelios 115000
Alterated Beast 115000	Rambo III 115000
Assault Suit L. 115000	Rastan Saga II 115000
Batman 115000	Zany Golf
Columns 115000	Space Harrier II 115000
Cyberball 115000	Super R. Basket 115000
Darwin 4081 115000	Thunderforce II 115000
Rainbow Islands	Whip Rush 115000
Fatman	World Soccer 115000
Ghostbusters 115000	XDR 115000
Great Hurricane 115000	Hellfire 115000
Insector X 115000	Klax 115000
Moonwalker 115000	Revenge Of Shinobi
Strider	Golden Axe
Four Hero Master	Ghouls'N'Ghost
Axis	Super Hang On
Atomic Robokid	Truxton
Budokan	Super Monaco GP
Shadow Blasters	Ringside Angel
Populous	Crack Down

DISPONIBILE NUOVO JOYSTICK GENESIS TAC 50 L.49000

GAME BOY

Alleyway 59000	Balloon Kid 79000
Solar striker 59000	Kwirk 79000
Qix 59000	Revenge Of Gator 79000
Golf 59000	Teenage Turtles 89000
Tennis 59000	Spider Man 89000
Super Mario Land 59000	Soccer Boy 89000
Asmik World 79000	Skate Or Die 99000
Astro Rabby 89000	Pipe Dream 79000
Batman 79000	Monstertruck 89000
Boomers Adventur 89000	Hyper Lode Runner 8900
Bowling 89000	Popeye 79000
Bugs Bunny 89000	Snoopy 79000
Castelvania 79000	Soko Ban 79000
Double Dragon 79000	Wizard & Warrior 79000
Dragon Slayer 89000	Renju 79000
Duck Tales 89000	Mickey Mouse 89000
Final Fantasy 99000	Mercenary Force 89000
Flippul 79000	Ninja Adventure 89000
Gargoyles Quest 89000	Penguin Boy 79000
Ghostbusters 89000	Penguin Land 79000
Godzilla 89000	Penguin Wars 79000
Ishido 79000	Biliard 89000
North Ken 89000	Boxing 79000
Lupin III 79000	Burai Fighter 89000
Master Karateka 79000	Navy Blue 79000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTERMAIL

VENDITA PER CORRISPONDENZA E ALL'INGROSSO
COMPUTER, ACCESSORI, HARDWARE E SOFTWARE

20020 ARESE (MILANO) - Via Matteotti, 21 - Tel./Fax (02) 93.58.00.86 - (0337) 27.73.89 - Tel. (02) 93.58.17.22
(uscita tangenziale Milano-Como - 1a dopo barriera Terrazzano)
orari dal Lunedì al Venerdì 9,00 - 17,00
Sabato ordinazioni allo 0337/277389

Vendita per corrispondenza su rete nazionale
in contrassegno evasione in 6 ore
vendita all'ingrosso
vendita ad utilizzatori professionali

ACCESSORI PER AMIGA

DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500 "GVP" MECCANICA SLIM PASSANTE, CON SCONNETTORE, GARANZIA 18 MESI L. 135.000
COME SOPRA, INTERNO PER AMIGA 500 L. 139.000
COME SOPRA, INTERNO PER AMIGA 2000 L. 129.000
DRIVE ESTERNO COME SOPRA 5" 1/4 (per EMULATORI MS DOS O AMIGA) L. 259.000

MOUSE DI RICAMBIO AMIGA MICROSWITCH COMPRESO TAPPETINO L. 50.000

MODEM: RS232

300/1200 BAUD AYES COMPATIBILE L. 199.000
AUTODIAL AUTOANSWER
300/1200/2400/ VIDEOTEL COME SOPRA L. 265.000
300/1200/2400 BAUD COME SOPRA L. 290.000
300/1200/2400 VIDEOTEL COME SOPRA L. 399.000
HST 19200 BAUD=MICROBOTICS L. 1.499.000

TRACKBALL AMIGA

SOSTITUISCE IL MOUSE, CON SENSIBILITA' E PRECISIONE SUPERIORI, PALLA ROTANTE CHE TI PERMETTE DI MUOVERE OGGETTI SUL VIDEO SENZA I NOIOSI, MOVIMENTI DEL MOUSE L. 80.000

ESPANSIONI MEMORIA AMIGA

(su tutte in omaggio 1 game)

512K SENZA CLOCK (ANTIVIRUS) L.79.900
ESPANSIONE COME SOPRA CON CLOCK E SCONNETTORE (ANTIRAM) L. 89.000
ESPANSIONE 1,5 MB INTERNA A500 CON CLOCK E SCONNETTORE L. 230.000
ESPANSIONE 2MB PER A500 CON CLOCK L. 289.000
ESPANSIONE 2MB x AMIGA 2000/3000 ESPANDIBILE 8MB L. 380.000
ESPANSIONE 2MB AMIGA 1000 L. 399.000

DIGITALIZZATORI AUDIO/MIDI

PROSOUND DESIGNER EIDERSOFT GOLD STEREOFONICO, CON SOFTWARE, MUSICALE L. 149.000

AMIGA SCANNER "GOLDEN IMAGE"

400 DPI, ALTA SENSIBILITA' SOFTWARE TOUCH UP/MI GRAPH
COMPLETO DI ALIMENTATORE E INTERFACCIA L. 415.000

VIDEO/TITOLAZIONE

GENLOCK MK 2 PLUS CON REGOLAZIONE DI DISSOLVENZA, SINCRONISMO DI PRECISIONE, POSSIBILITA' DI SOVRAPPOSIZIONI MULTIPLE L. 369.000
DIGIWIEW GOLD 4 O NEWTECH (DIGITEZER PAL COLOR) L. 250.000

VIDEON III DIGITIZER COLOR

L. 499.000

INTERFACCIA MIDI

CON 2 INGRESSI
3 USCITE
1 THRU (PASSANTE) L. 69.000

HARD DISK

"GUP" SERIE II" ESPANDIBILE A 8MB DI RAM SULLA STESSA PIASTRA, DISPONIBILI PER AMIGA 500/2000 ALTA VELOCITA', FASTROM/2.01

20M	A500	L. 900.000
40M	A500/2000	L. 1.100.000
84MB	A2000	L. 1.450.000
100MB	A2000	L. 1.650.000

AMIGA TELEVIDEO

INTERFACCIA CHE PERMETTE DI RICEVERE TRAMITE UN QUALSIASI TV CON PRESA SCART, LE PAGINE DEI VARI TELEVIDEO RAI E TV LOCALI, CON POSSIBILITA' DI MEMORIZZAZIONE E STAMPA PAGINE L. 190.000

ATONCE AT EMULATOR 286 MULTITASKING

ATONCE È UN EMULATORE HARDWARE DI PC AT 286 A 8MH2, FUNZIONA IN MSDOS MULTITASKING COMPATIBILE CON AMIGA CON ALMENO 1MB DI MEMORIA CONVERTE IL DRIVE INTERNO IN MSDOS 720K E I DRIVE ESTERNI IN MSDOS COMPATIBILI COME PURE GLI HARD DISK, LA PORTA PARALLELA LA SERIALE E IL MOUSE (SISTEM MOUSE MSDOS)
VERSIONE ORIGINALE 2.01 L. 369.000

NUOVA ACTION REPLAY VERSIONE 2PLUS

CARTUCCIA MULTIFUNZIONALE PER AMIGA 500/1000/2000 FREEZER, SPROTETTORE PROGRAMMI, GIOCHI TRAINER, RICERCA DELLE POKE, VITE INFINITE, SALVA VIDEATE SU DISCO, PER HARD COPY, RALLENTA I GIOCHI, VERIFICA VIRUS, SPRITEEDITOR
VERSIONE ORIGINALE 2.01
AMIGA 500/1000 L. 159.000
AMIGA 2000 L. 189.000

AMIGA AUDIO BOX

COPPIA DI CASSE ACUSTICHE PREAMPLIFICATE, DA COLLEGARE ALL'USCITA AUDIO AMIGA RENDENDO, IL SUONO STEREOFONICO, ECCEZIONALE, MISURE RIDOTTE L. 75.000

DISKETTI BULK 3 1/2 POLLICI

ALTA QUALITA' SONY-CSI DOPPIA FACCIA DOPPIA DENSITA' CONFEZIONE DA PZ 50 L. 40.000
(omaggio etichette)

STAMPANTI

NUOVA STAMPANTE STAR LC 20 - BIDIREZIONALE 80 COLONNE GRAFICA, CARTA CONTINUA O LETTERA, NLQ, 200CPS 8 FONT DI CARATTERI HARDWARE SELEZIONABILI DA PANNELLO FRONTALE L. 360.000
COME SOPRA A COLORI (8 MISCELABILI) L. 500.000
NUOVA LC 200

NUOVE STAMPANTI "NEC"

P20 24 AGHI BIDIREZIONALI 6 FONT DI CARATTERI NLQ 80 COLONNE L. 599.000
P30 COME SOPRA 132 COLONNE L. 1.100.000

TAVOLA GRAFICA

PRODSTAT, AMIGA 500/1000/2000 CON SOFTWARE GRAFICO/PITTORICO/TECNICO, FORMATO A3 699.000

BOOT

DF1
DISPOSITIVO CHE TRASFORMA IL DRIVE ESTERNO IN DRIVE DFO INTERNO, EVITANDO LA SUA L'USURA CONTINUA DEL MEDESIMO L. 19.000
KIKSTART
1.3/1.2 O INVERSO PER AVERE AMBEDUE I SISTEMI OPERATIVI SU AMIGA 500/2000 L. 99.000

AMIGA 500 FLIXER: CONSENTE DI EVITARE IL NOIOSO SFARFALLIO, IN HI/RES DEL MONITOR L. 550.000

AMIGA 500

GARANZIA COMMODORE ITALIA CON 3 MANUALI, MOUSE ALIMENTATORE VERSIONE 1.3 CON FAT AGNUS + 4 PROGRAMMI ORIGINALI IN OMAGGIO L. 699.000
ESPANSO 1MB L. 769.000
ESPANSO 1MB ORIGINALE CON CLOCK L. 109.000

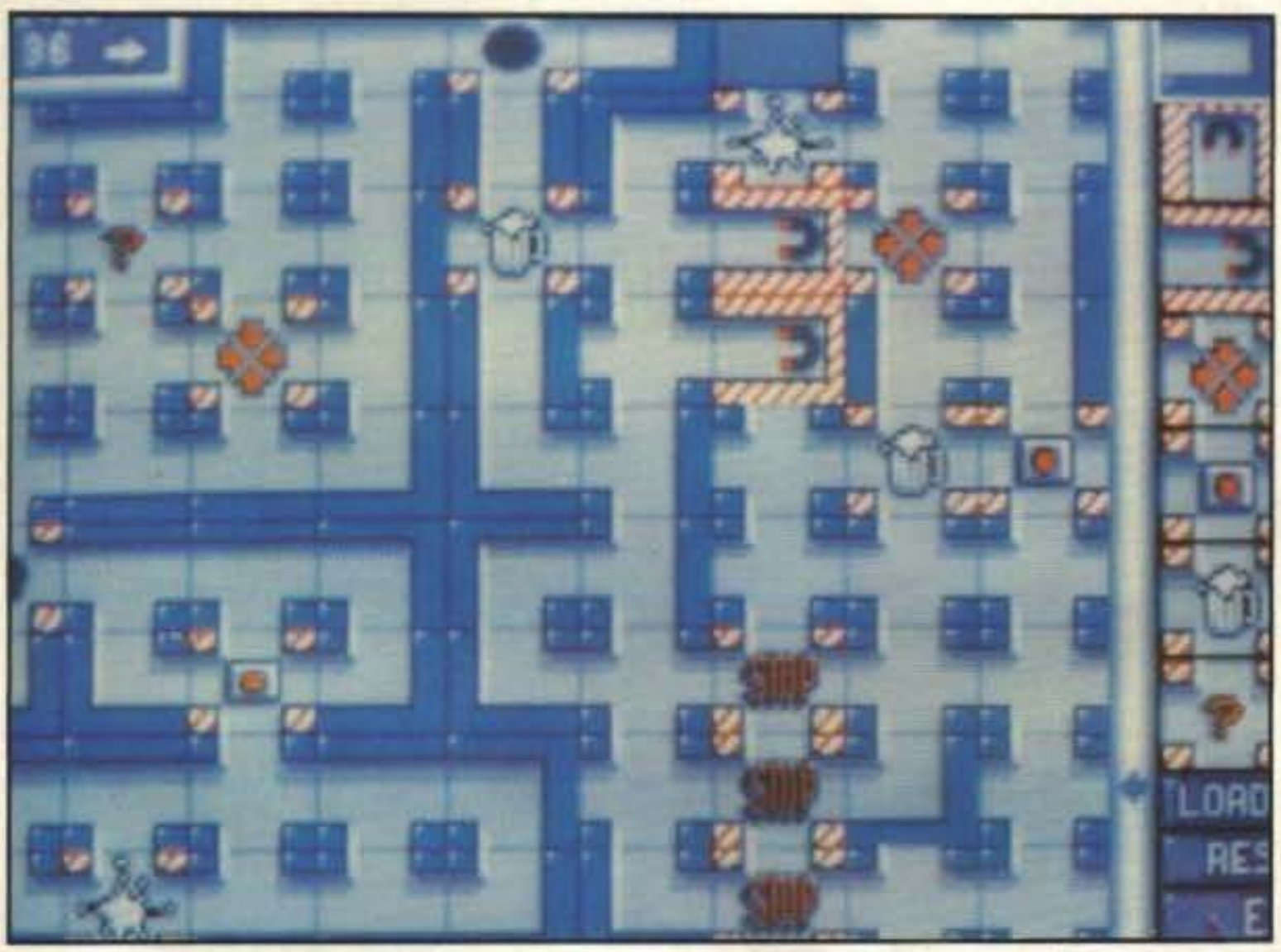
SI EFFETTUANO CONSEGNA A DOMICILIO IN MILANO E DINTORNI E INSTALLAZIONI
SERVIZIO ASSISTENZA PC E HOME
VENDITA SU APPUNTAMENTO IN ORARI A RICHIESTA DEL CLIENTE

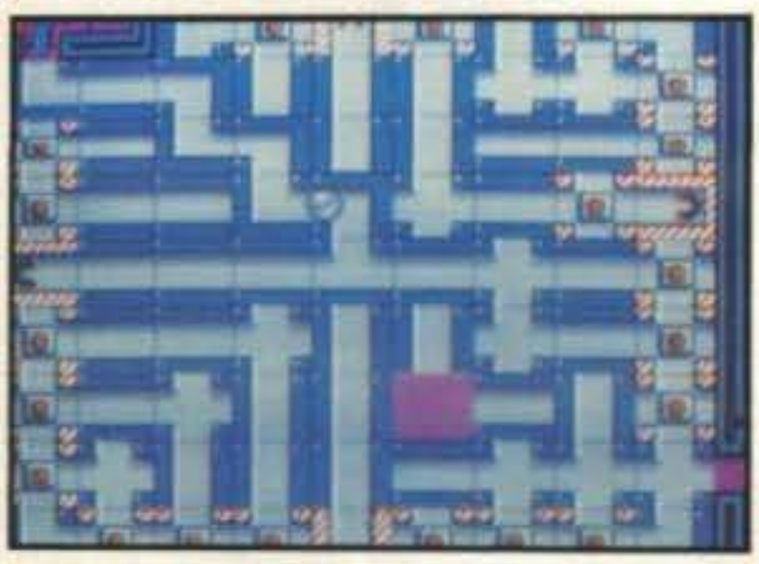
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TILT

I puzzle game sono uno dei generi più strani che esistano nel campo del software, più che altro perché gli altri generi sono accomunati in maniera evidente da un particolare più o meno eclatante. I puzzle games però hanno di solito in comune due sole cose: piacciono a mia madre e fanno incazzare chi ci gioca. Ecco però un puzzle game che rilassa: chissà se piacerà a mia madre?





Spero proprio di no, anche perché non ho proprio intenzione di farcela giocare. Ad ogni modo, Tilt è un puzzle sotto tutti gli aspetti: basti dire che si rifà a un classico come Confuzion (e a un classico ancora più classico come il gioco dei quindici). Con la meccanica che tutti noi ben conosciamo dei due giochi citati, dovrete spostare delle tessere per creare un percorso "liscio e senza intoppi" per una pallina che deve andare dall'angolo in alto a sinistra all'angolo in basso a destra dello schermo. Gli "intoppi" sono rappresentati da alcune tessere più o meno pericolose, alcune infatti annientano completamente la pallina, altri la rallentano o la bloccano e altri vi impediscono di controllarla direttamente. Già, mi ero dimenticato, oltre a muovere i pezzi potrete direzionare anche la pallina semplicemente tenendo premuto fuoco e muovendo il joystick, questo per evitare che la pallina vada "casualmente" su una tessera sbagliata.

Il gioco ad ogni modo è tutto qui, ci sono cinquanta livelli, l'editor (molto ben realizzato) se volete crearne altri e l'opzione a due giocatori, dove uno controlla le tessere e l'altro la pallina.

M.A.

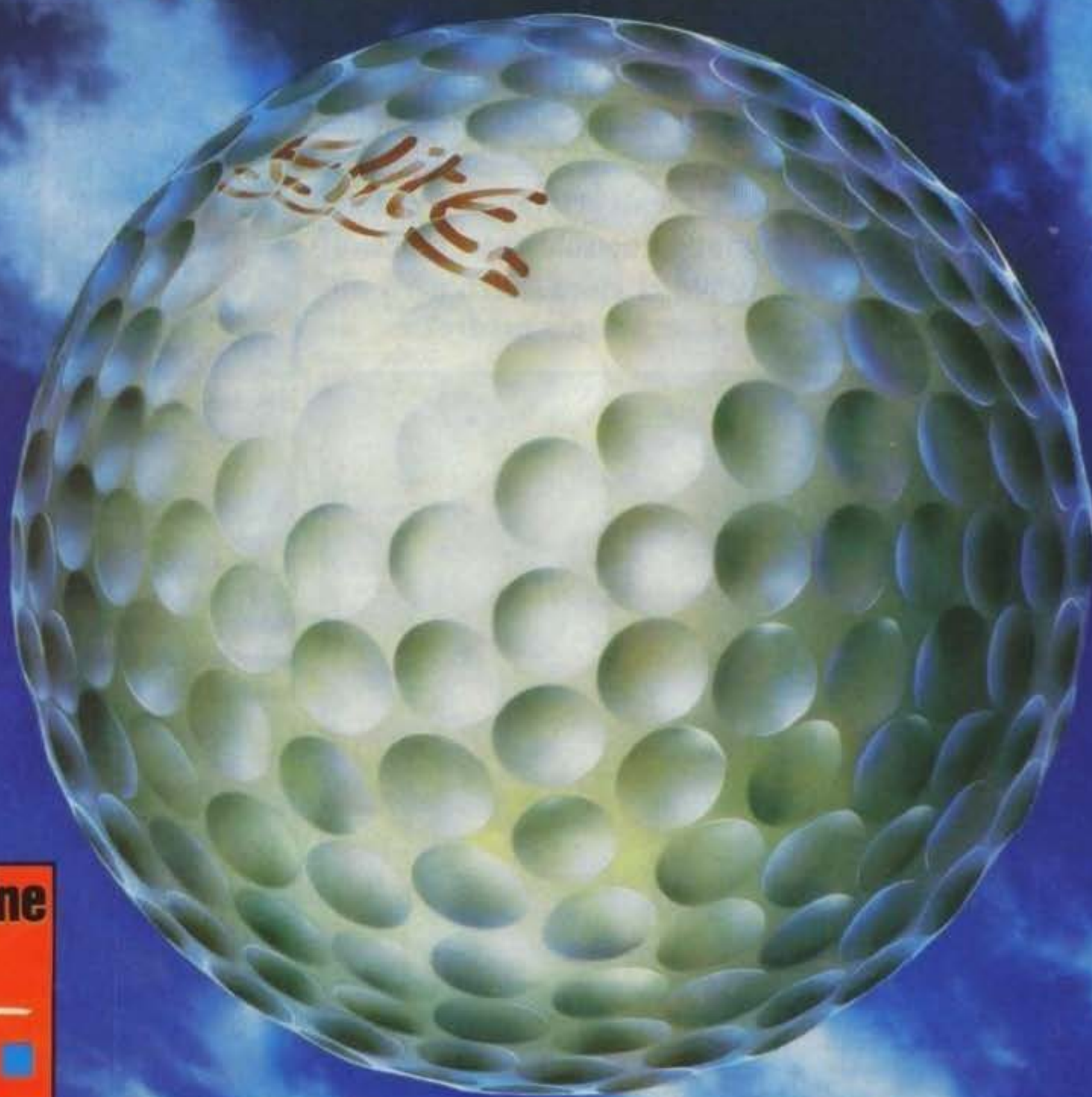
La prima cosa che mi è venuta in mente è che è ben realizzato, con una grafica molto pulita e soprattutto molto giocabile. L'azione è un attimino ripetitiva, anche perché tutti gli schemi non sono molto difficili da completare data la natura del gioco, ciò nonostante è piacevole e divertente. Era ora che pensassero a un gioco "rilassante", non ne potevo più tra i vari puzznic e simili!

Globale 88%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tournament Golf™



TGM 91%

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA
SOFTEL
Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

SEGA™

elite

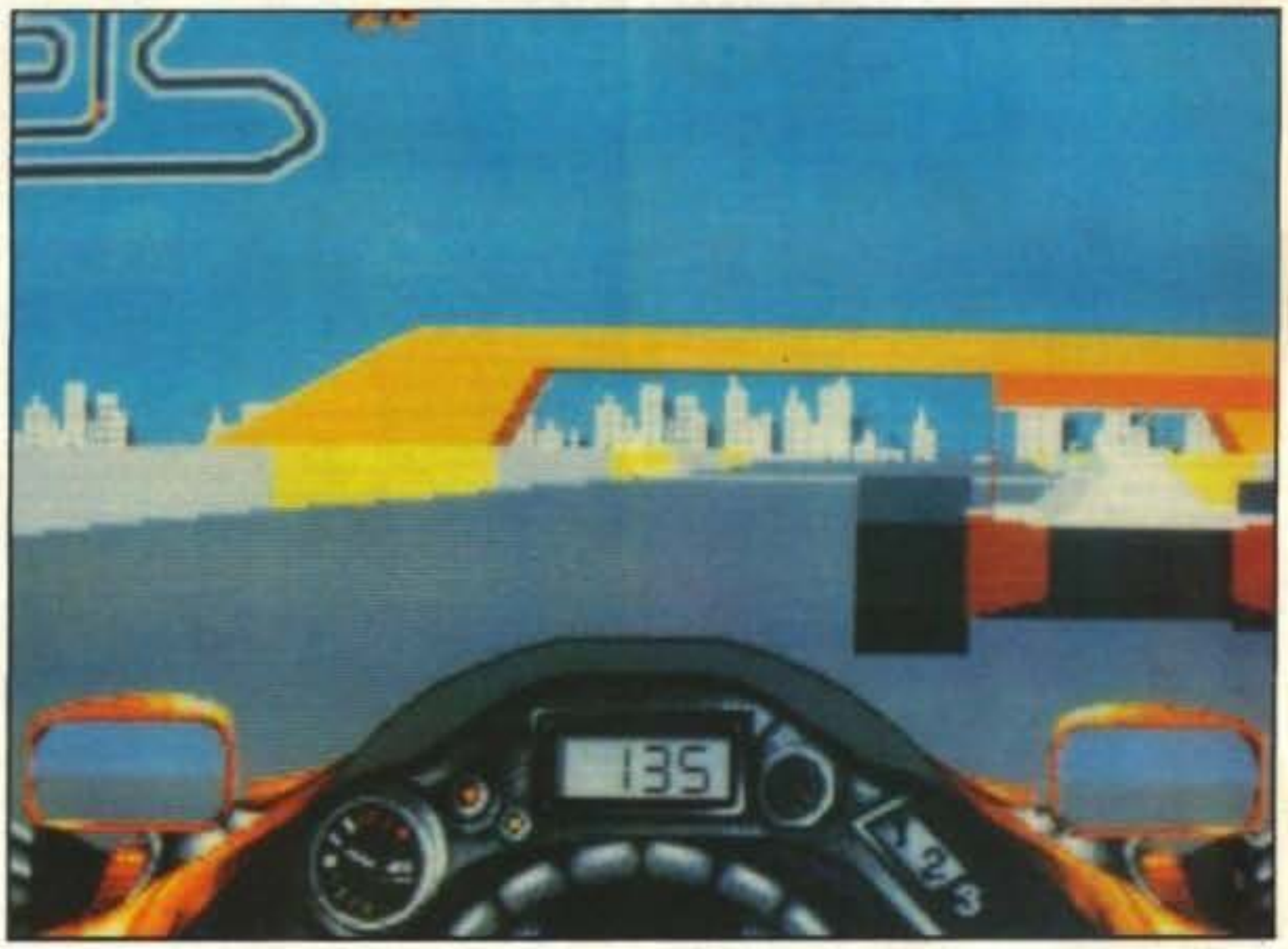
© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. ALL RIGHTS RESERVED THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENCE FROM SEGA ENTERPRISES, JAPAN.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VECTOR CHAMPIONSHIP RUN

Pronti a correre come dei matti? Ma come non avete le scarpe da jogging, cosa avete capito? Intendevo dire su di un'auto da corsa! Allora cambia tutto? Bene, accendete il vostro Atari.



Devo spiegarvi cos'è un circuito automobilistico? No, vero? Bene, a questo punto sono certo che sapete anche che cos'è un'auto da corsa. OK, in questo nuovo prodotto Impulze il vostro compito è quello di vincere affrontando ben 6 circuiti differenti.

All'inizio del gioco dovrete scegliere su quale circuito gareggiare fra Silverstone, Imola, Monaco, Detroit, Tranwell e San-Marino e se utilizzare il cambio automatico o manuale che, come sapete, vi creerà qualche problemino in più nella guida ma vi dà la certeza di riprese incredibili.

Potrete anche scegliere di provare da soli ogni circuito o partecipare al Gran premio.

Effettuate le vostre scelte vi ritroverete a bordo della vostra bella automobile. Sullo schermo vi apparirà una parte del volante, il contachilometri, il contamarce e, in un riquadro in alto a sinistra, la vostra posizione nel circuito. Non mancano due specchietti retrovisori per tenere a bada quello che succede alle spalle.

Appena scatta il verde sarete pronti a gareggiare come dei matti in questa corsa dal circuito vettoriale ma dai fondali disegnati normalmente. I bordi della pista hanno dei muri che non vi permettono di uscire e comunque andargli contro non vi procurerà che una perdita di tempo.

Di più davvero non c'è: nessuna schermata statica, nessuna animazione particolare, solo la sensazione immaginaria di velocità attraverso un circuito automobilistico visto 300 all'ora!

Che dire? Per l'Atari non ci sono molti giochi di questo genere, e quindi molti Ataristi lo stavano aspettando. Lo scorrere della pista è abbastanza fluido, ma più che gareggiare in un circuito automobilistico vi sembrerà di essere in una pista da bob, anche se molto più larga. Ma i muri ai lati vi danno una certa sensazione di prigionia.

Il gioco in sé non è un granché, non ha tante opzioni ed è davvero all'osso. I circuiti cambiano di pochissimo, e i fondali sono davvero sempliciotti. Non è il massimo come fanno credere le istruzioni. Ma vista la carenza di software del genere per l'ST, questo è un buon prodotto.

Globale 73%

A BARLETTA
COMPUTER SHOP
PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO IN
COMMODORE - AMIGA
ACCESSORI-PERIFERICHE-GIOCHI
PROGRAMMI ANCHE PER
ATARI-AMSTRAD-IBM PC COMPATIBILI
ASS.TECNICA E CONSULENZA QUALIF.

VENITE A TROVARCI IN
VIA CARLI 17
TEL./FAX 0883-521794

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAINBOW ARTS PER AMIGA L. 49.000

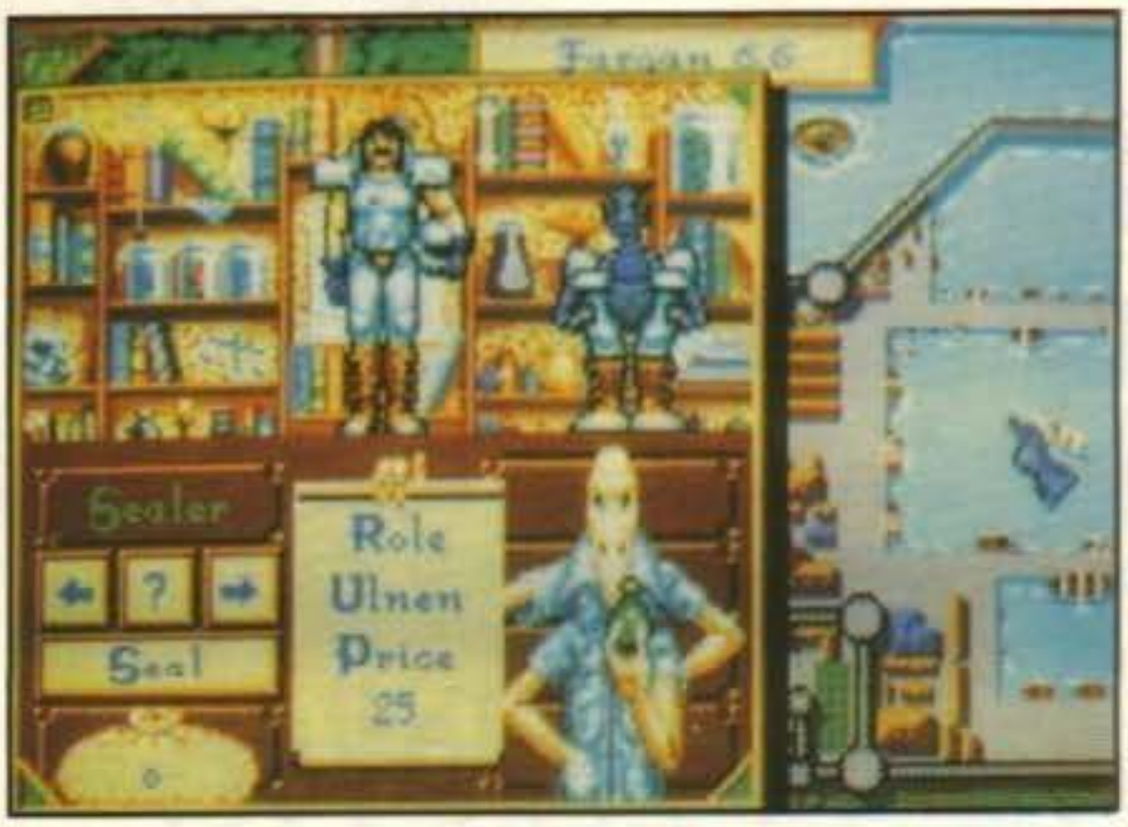
M.U.D.S.

Brutti lo sono senz'altro, sporchi indubbiamente perché continuano a rotolarsi per terra, cattivi devono esserlo per vincere, ma chi? Ma i giocatori di MUDS, ovviamente!

Già, perché MUDS sta per Mean Ugly Dirty Sport, ovvero "sport brutto, sporco e cattivo". E, domanda fin troppo ovvia, come poteva chiamarsi uno sport del genere con dei tipi del genere se non così?
Altra domanda: ma dove cavolo li trovano giocatori del genere? Ecco, vedi, in genere sono avanzi di galera senza un domani, rifiuti della società, esseri abbietti che hanno scelto la strada dello sport violento per trovare fortuna.
Che poi l'abbiano trovata è tutta un'altra faccenda, per il momento sono sicuri solo di sbarcare il lunario presso questa o quella squadra per qualche tempo prima di crepare miseramente per qualche "incidente".
So, perché MUDS è uno sport duro dove le morti sono all'ordine della partita: un paio per ciascuna costituiscono grossomodo la media generale, ma nei casi più fortunati il pubblico può deliziarsi con autentiche stragi di otto o più persone. Messi di fronte a questa realtà, i nostri lettori potrebbero domandarsi se per caso non diano in dotazione ai giocatori laser e simili, cosa che spiegherebbe tutto e anche altro, ma non è proprio così. Il fatto è che a far stare in campo per una decina di minuti razze tanto diverse come autentici culturisti grandi grossi e scemi o piccoli tappetti verdi sgusciantì ma debolissimi, gli scontri non devono essere sempre salutari per questi ultimi. Ma il motivo più importante sta nel campo, che non è esattamente come potreste pensare. Ai due lati ci sono sì due canestri a guisa di porte, ma vicino ad essi anche due fossati con dentro ciascuno un bestione affamato contro cui non si ha scampo. Per chiarirvi meglio le idee, nel caso cerchiate di segnare un punto, i difensori potrebbero deliberatamente buttarvi nel fossato se non siete abbastanza lesti da evitarli. Una volta dentro, infatti, potete solo nuotare come pazzi per scappare, ma se il mostro vi cucca siete fatti e dovete sostituire il malcapitato con qualcun altro.
Come di solito capita, la tattica più rischiosa è anche quella più gratificante: se dribblate gli avversari e superate il fossato con un salto infilando direttamente il canestro, farete due punti invece di uno. Come dire: chi non risica non rosica.
Andando avanti di questo passo fino alla fine dei sette palloni utilizzabili vincerà il giocatore con più punti. E qui potreste anche domandarvi: ma se uno già al quinto pallone in gioco avesse già la vittoria matematicamente sicura, a che scopo andare avanti? Domanda pertinente: il futuro "sconfitto" ha sempre la possibilità di decimare gli avversari prima della fatidica fine per punteggio. Infatti la formazione di squadre segue regole ferree. Ogni team deve disporre cinque giocatori in campo: due attaccanti, due difensori e un mediano detto anche "eroe". I ruoli di attaccante e difensore, inoltre, devono essere ricoperti da due coppie di persone della stessa razza, pena la sconfitta. Per giunta non è possibile superare il tetto massimo di tredici uomini per squadra.
Come ben si vede, per recuperare una sconfitta sicura bisogna o ridurre l'avversario con una sola coppia di giocatori della stessa razza, o uccidergli al più nove personaggi in modo da ridurlo in quattro.
Considerazioni matematiche a parte, questo è grossomodo quanto accade nella partita vera e propria. Se poi avete optato per il gioco strategico, potrete sempre giocare ogni partita (o lasciar fare tutto al computer) ma dovrete anche costruirvi una squadra in grado di battere tutte e sedici le città del mondo in quattro gironi distinti all'italiana.
In ogni città potete accomodarvi in un albergo a scelta, come pure andare al mercato, al bar, in banca, dallo strozzino, allo stadio o al botteghino.
Al mercato si comprano (a tanto) e si vendono (a poco) giocatori di svariate razze e più progredite nel gioco, più ne vedete. Ovviamente ogni giocatore ha le sue brave caratteristiche come forza, velocità, abilità, morale, resistenza fisica, ecc. e sta solo a voi trovare il miglior compromesso.
Al bar si trovano sempre i giocatori della squadra avversaria intenti in qualche be-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



vuta e pronti ad essere ubriacati e magari corrotti. All'occorrenza è possibile approfittare del loro status non ottimale per convincerli a passare direttamente alla vostra squadra, solo che costerebbero il triplo che a comprarli sul mercato.

Sempre in tema di corruzione, il pallone è uno strano pesce masochista a cui piace essere strapazzato e corrotto, per cui se avete bisogno che qualche tiro leggermente storto vada magicamente dentro, sapete a chi chiedere...

Banca e strozzino sono due luoghi distinti per avere la stessa cosa: soldi. Solo che quest'ultimo è molto più disonesto e pratica interessi incredibili e tempi di ritorno altrettanto spiacevoli. Approfittatene solo in caso di estremo bisogno.

Allo stadio si va, ovviamente, per giocare, oltreché per prenotare il campo per la prossima partita (traduzione: pagate!), mentre il botteghino vi permette di fare oneste puntate quindi lasciate pure perdere stratagemmi del tipo: scommetto sugli avversari, mi faccio strabattere e poi ritiro una bella sommetta. Una curiosità: in caso di vincita dovete ritirarvi personalmente il denaro prima possibile, perché il bookmaker non è così fesso da gridarvi dietro: "hey, signore, avete vinto 12000 gholdhunz!".

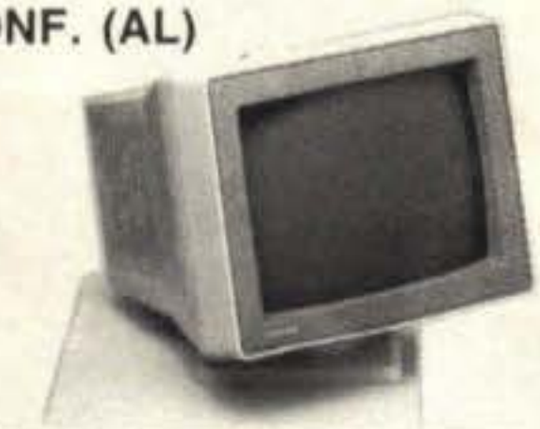
Giorgio Baldaccini

MUDS è il "solito" gioco del football americano (con elementi di basket) riveduto, corretto e trasportato in un ambiente fantasy rozzamente violento. E' interessante notare, però, che si può vincere sia segnando un maggior numero di punti, sia eliminando a uno a uno un numero sufficiente di giocatori avversari. Oltretutto nella sezione manageriale potete, tra le altre cose, corrompere gli avversari o il pallone (!). Tecnicamente bisogna dire che non è il massimo: gli effetti sonori sono buoni ma la grafica di gioco è piuttosto sul piccolo e ruba un po' di atmosfera e di realismo. Non mi sembra neanche che ci siano grandi possibilità tattiche, ma almeno a molti farà piacere sapere che si può giocare anche in due contro il computer. Una piacevole variazione sul tema.

Globale 84%

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112



RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR
VIA
CITTÀ
TEL.
GM 91/1

ALCUNI NOSTRI PREZZI GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	750	680	595
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	600	550	490
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	1300	1100	900
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1700	1500	1300

MICRO DISK MARCATI MITSUBISHI 3,5 2D SCATOLA 10 PZ.	L. 1.500
FLOPPY DISK MARCATI MITSUBISHI 5 1/4 DS.DD 2D scatola 10 pz.	L. 1.000
ESPANSIONE 512 K AMIGA 500 - SENZA OROLOGIO	L. 120.000
ESPANSIONE PER AMIGA 500/1000 2MB LATERALE MODULARE 8M	L. 450.000
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE	L. 300
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2	L. 36.000
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4	L. 8.000
VIDEOCASSETTA VHS	120'' L. 4.500 — 180'' L. 4.700
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI DIASPRON	L. 1.350

Tutti i prezzi si intendono IVA compresa - Spedizioni postali espresse in tutta Italia.

PERSONAL COMPUTER 386 25 MHZ 130 Mb HARD DISK - 4 Mb RAM - 1 DRIVE 3 1/2 1,44 Mb - VGA 256 K - MONITOR VGA MONOCROMATICO - TASTIERA ESTESA 102 TASTI
L. 3.000.000
+ IVA 19%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIGHTER BLASTER

Senza rivali anche nel prezzo

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INSECTS IN SPACE

Me l'avessero detto prima che in giro per lo spazio ci sono simili leggiadre figure alate completamente nude, altro che testa fra le nuvole!

Quando ho preso per la prima volta in mano la confezione di Insects in Space ho provato quell'indistinguibile sensazione di "deja-vu" che ti causa successivi scervellamenti più meno intensi e prolungati (aggiungo anche disperati quando non ti ricordi il nome di una ragazza mooolto carina incontrata per caso e che sei sicuro di conoscere) nel tentativo di riuscire a focalizzare l'immagine.

Dopo essermi profondamente concentrato ce l'ho fatta, era la copertina di ZZAP! del numero di Marzo (ma cosa sei completamente allucinato? Siamo solo ad Arile e già te la sei scordata! Fra l'altro non è nemmeno di quelli che si dimenticano facilmente...) dell'anno scorso (ah, va bene, allora sei parzialmente scusato anche se non dovrebbe succedere...); come al solito la copertina riprendeva un gioco recensito all'interno e più precisamente una compilation della Hewson chiamata 4Th Dimension, testo che fra l'altro ricordo perfettamente di aver tradotto io stesso dall'inglese (ma allora sei

proprio stressato!). Quale era dunque la particolarità del prodotto tale da permettergli la nomina a gioco caldo: a dire il vero si trattava non di uno ma di ben quattro giochi mai pubblicati in precedenza, tutti e quattro di buona fattura e venduti al prezzo di uno, Insects in Space era per l'appunto uno di questi (autori quelli della Sensible Software) che grazie alle "grazie" della protagonista s'era perfino aggiudicato la sempre ambita copertina.

La trama è infatti la seguente, una nuova razza di insetti alieni ha attaccato un lontano pianeta della galassia uccidendo tutti i suoi abitanti, solo alcuni infanti sono riusciti a salvarsi in quanto ancora insensibili alle loro punture venefiche, solo che ora sono anche loro sul punto di essere eliminati seppure in tutt'altra maniera. Per impedire che questo avvenga interviene però opportunamente la disinibita eroina alata St Helen che incurante di

coprire le sue prorompenti protuberanze gira per l'universo sempre pronta a dare una mano ai più deboli (non che sia indispensabile, ma se gli capitasse di passare da queste parti...). Il suo compito è quindi quello di salvare i marmocchi che vengono proditoriamente rapiti dagli insetti per poi essere lasciati cadere al suolo (divenendo omogeneizzati alla carne), il vostro compito è quindi quello di incenerire le varie forme aliene con lo sguardo infrarosso e fare in modo di salvare i poppanti perché una volta che tutti si saranno irrimediabilmente spiaccicati le cose degenererebbero in maniera pressoché insostenibile. Va poi anche detto che nei casi di assoluta necessità si può ricorrere ad un teletrasportatore di polvere spaziale per reggiungere nel più breve tempo possibile i punti più caldi, altra osservazione riguarda la configurazione simmetrica dello schermo che vi obbligherà ad occuparvi sia della parte inferiore, con in bambini che cadono verso il

basso, sia di quella superiore con la gravità invertita. Chiudo con un'ultima raccomandazione, vi esorto caldamente a non farvi pungere sul petto, più di così potreste anche scoppiare!

MAX

La versione per Commodore era un bel gioco di per sé e da una macchina talmente più potente come l'Amiga si sarebbe potuto ricavare ben altro. Ad ogni modo, pur insistendo opportunamente sul fatto che si tratta di un gioco da 8-bit, anche nella sua semplicità non è tecnicamente malvagio, mentre la trama che si rifà apertamente (ancora una volta) al vecchio Defender ha sempre il suo fascino (per non parlare della protagonista che è il vero perno della realizzazione). Potrebbe interessare.

Globale 67%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UBI SOFT PER AMIGA L. 49.000

Jupiter's M

I giochi sportivi futuristici sono, in genere, ambientati nel terzo millennio. Questo gioco li supera tutti, in quanto è ambientato nel quinto. Li supererà anche dal profilo del voto?

Nel quinto millennio, dove la qualità della vita aveva raggiunto livelli oggi per noi fantascientifici, cercarono di inventare uno sport il meno cruento possibile e così incaricarono la P.O.F. Corporation, la più grande industria degli svaghi del tempo, di creare un nuovo gioco che non comportasse alcun tipo di violenza o di rischio per i concorrenti.

Le menti della P.O.F. crearono allora il Masterdrive, un sistema di guida che permetteva di controllare qualsiasi tipo di veicolo tramite una particolare console, a debita distanza dai circuiti.

Vennero costruite delle enormi piste dove far correre questi futuristici "modellini radiocomandati" sulle lune di Giove, mentre il centro che controllava il tutto fu costruito sul pianeta stesso, già da secoli indiscussa capitale del divertimento di tutto il sistema solare.

Il Masterdrive ebbe subito un enorme successo e così, sin dall'anno della sua

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

asterdrive

inaugurazione, su Giove si riuniscono migliaia di persone che sperano di arrivare alla finale dello "Jupiter's Masterdrive".

Prima di passare alla descrizione del gioco, volevo far notare l'assoluta mancanza di umiltà del gruppo di programmatori che hanno sviluppato questo gioco in quanto, quando hanno dovuto dare un nome alla multiplanetaria del divertimento, non hanno fatto altre che darle il loro nome: P.O.F. Corporation appunto.

JM si presenta, dando una rapida occhiata alla confezione, come un semplice gioco di guida con vista aerea, ma in realtà offre molto di più, e appena lo si carica si capisce che non è uno di quei programmi fatti alla bell'e meglio in tutta fretta.

Voi vestite i panni di un promettente pilota che deve guadagnarsi l'accesso alle finali di questa competizione.

Prima di iniziare la gara vera e propria, è possibile allenarsi su una delle lune di Giove, ognuna delle quali rappresenta un livello di difficoltà diverso.

Non potete subito accedere a tutti i livelli, in quanto c'è una quota di iscrizione per ogni gara e l'unico modo che avete per guadagnare i soldi necessari per potervi iscrivere alle gare più difficili è quello di partecipare a quelle minori e mettere da parte un buon gruzzolo con i premi-vittoria.

Su ogni luna è possibile partecipare a due tipi di gare. Un primo modo di gioco non è altro che una corsa su di un circuito da percorrere varie volte con altre due vetture; il secondo è invece la vera novità che questo gioco presenta: il modo "bandiera".

Più o meno come nel gioco che si faceva da ragazzi, viene posto un bersaglio in una posizione casuale dell'area di gioco, che può avere svariate forme, e il vostro obiettivo è quello di raggiungere il bersaglio prima del vostro avversario: potrà sembrare un gioco un po' banale, ma vi assicuro che è veramente uno spasso.

Tra una gara e l'altra è possibile fare un salto al negozio del Masterdrive, gestito da un losco figuro molto simile ad E.T., nel quale, oltre ad acquistare i soliti optional per la vostra macchina, è possibile giocare con una slot machine per poter arrotondare il vostro conto in banca.

Finito il vostro allenamento è possibile iscriversi alla competizione, nella quale dovrete partecipare a tutte le gare, satellite per satellite.

Non ci sono quote di partecipazione né si viene eliminati se si arriva ultimi; l'unico modo per essere eliminati è quello di distruggere la vostra vettura e non avere i soldi necessari per acquistarne un'altra.

La classifica finale viene decisa in base ai punti conquistati nelle varie gare (5 al primo, 3 al secondo e 1 al terzo) più o meno come avviene nella Formula 1.

Il massimo del divertimento lo si ha quando si gioca in due, con il solo svantaggio che il campo visivo è notevolmente ristretto rispetto a quello che si ha nel gioco singolo, in quanto ogni giocatore dispone di una propria area visiva per seguire nel miglior modo possibile la propria vettura.

Specialmente nella fase di gioco, che io ho definito "bandiera", giocando in due si dà vita a gare veramente spassose.

Il JM è realizzato molto bene e tutti i particolari sono estremamente curati, ad eccezione del sonoro, col risultato di un prodotto finale di ottima fattura (se avesse anche le ragazze in bikini di super off road sarebbe perfetto).

In un mio recente articolo dicevo che la Ubi Soft si era stabilizzata su un discreto livello per quanto riguarda la qualità dei suoi prodotti, ma questo gioco segna un bel passo avanti per questa software house.

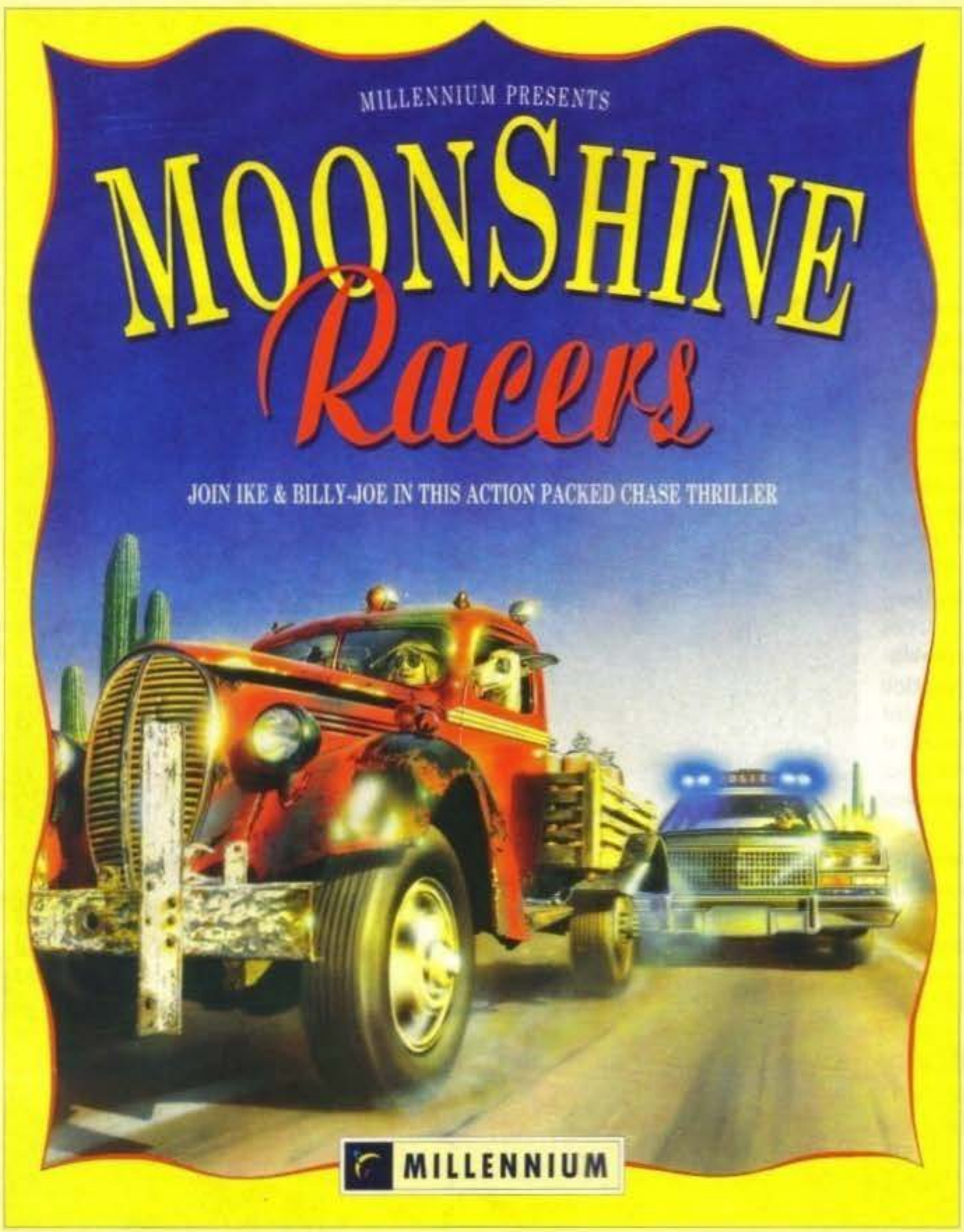
Marco Del Bianco

Wow! Sono un patito di questo tipo di simulazione automobilistiche e ne ho viste molte di questo genere, da Super Sprint a Super Off Road, ma Jupiter's Masterdrive è veramente ottimo. La giocabilità è fantastica e la caratura tecnica del gioco non è da meno; durante tutte le fasi si comprende quanta cura sia stata usata per questo prodotto pieno di particolari innovativi e interessanti. Un Gioco, e la g maiuscola non è un caso, di prim'ordine che non deve mancare assolutamente a chi, come me, adora questo genere di simulazioni.

Globale 87%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

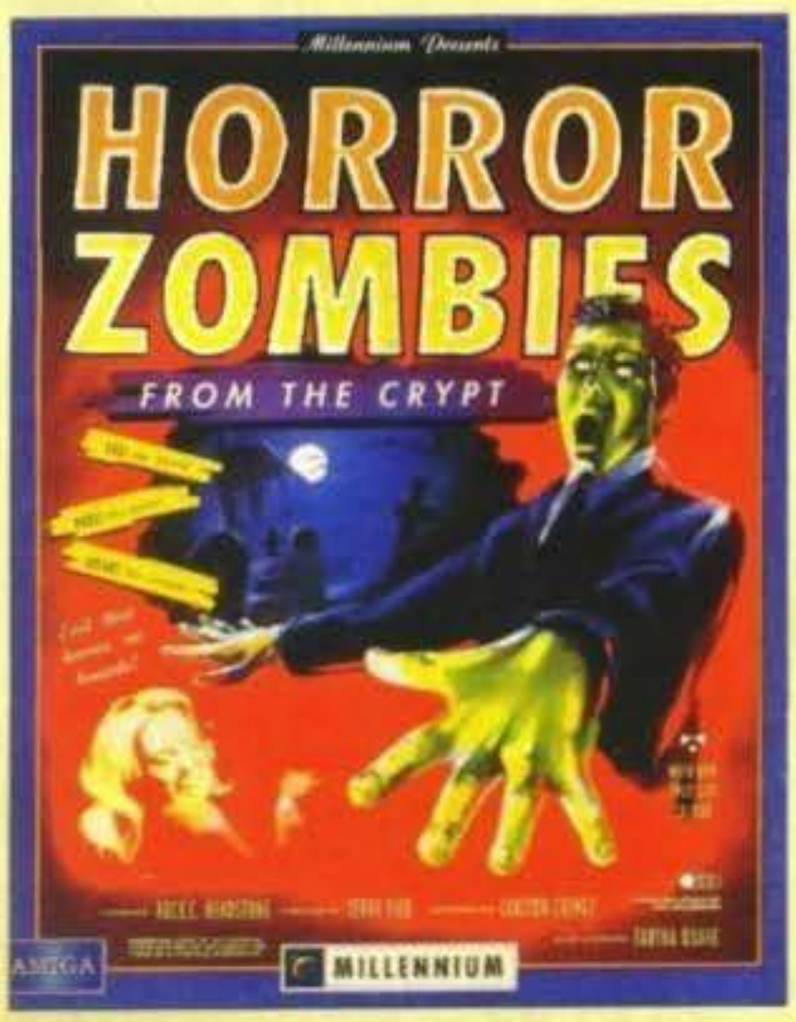
http://www.oldgamesitalia.net/

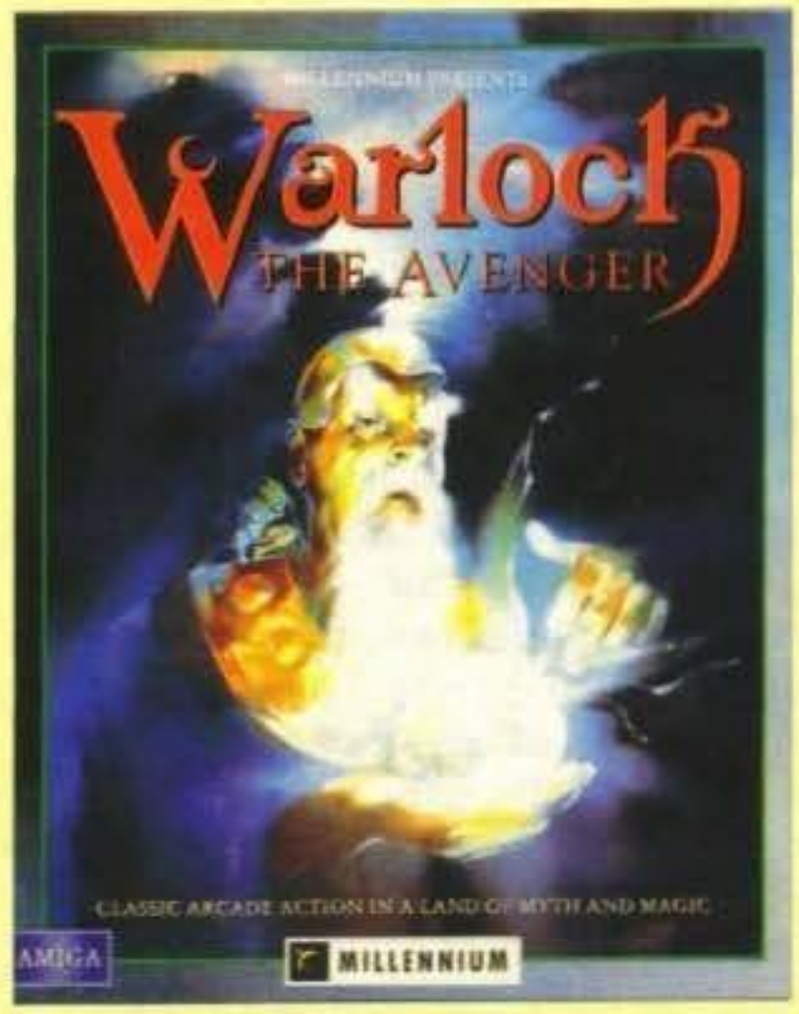


Ike e Billy-Joe sono due ragazzi del sud che hanno deciso di guadagnare qualche soldo in più consegnando whisky di contrabbando per il vecchio Tucker. Ma i due hanno trascurato un piccolo particolare: Sam il Grasso, lo Sceriffo, sembra deciso a metterli dietro le sbarre.

- Attrezzate il vostro vecchio "macinino" con turbo, compressori e pneumatici dal negozio dei pezzi di ricambio.
- Scansate il traffico, apritevi un varco mentre sorpassate i corridori rivali - selezionate Moonshine per un potere turbo.
- Usate la mappa per evitare blocchi stradali e autovelox.
- Collegamento via Radio CB che vi permette di ascoltare gli stupidi piani di quel ficcanaso di Sam lo Sceriffo.
- Spostamento rapido durante corsa e inseguimento nello sterminato e remoto Tennessee.

Amiga
Atari ST and STE
IBM PC





Horror Zombies from the Crypt

Amiga
Atari ST and STE
IBM PC

Warlock the Avenger

Amiga
Atari ST and STE
C64 disk and cassette

Millennium, St. John's Innovation Centre, Cowley Road, Cambridge CB4 4WS

Distributed by US Gold Limited. Telephone 021 625 3366

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

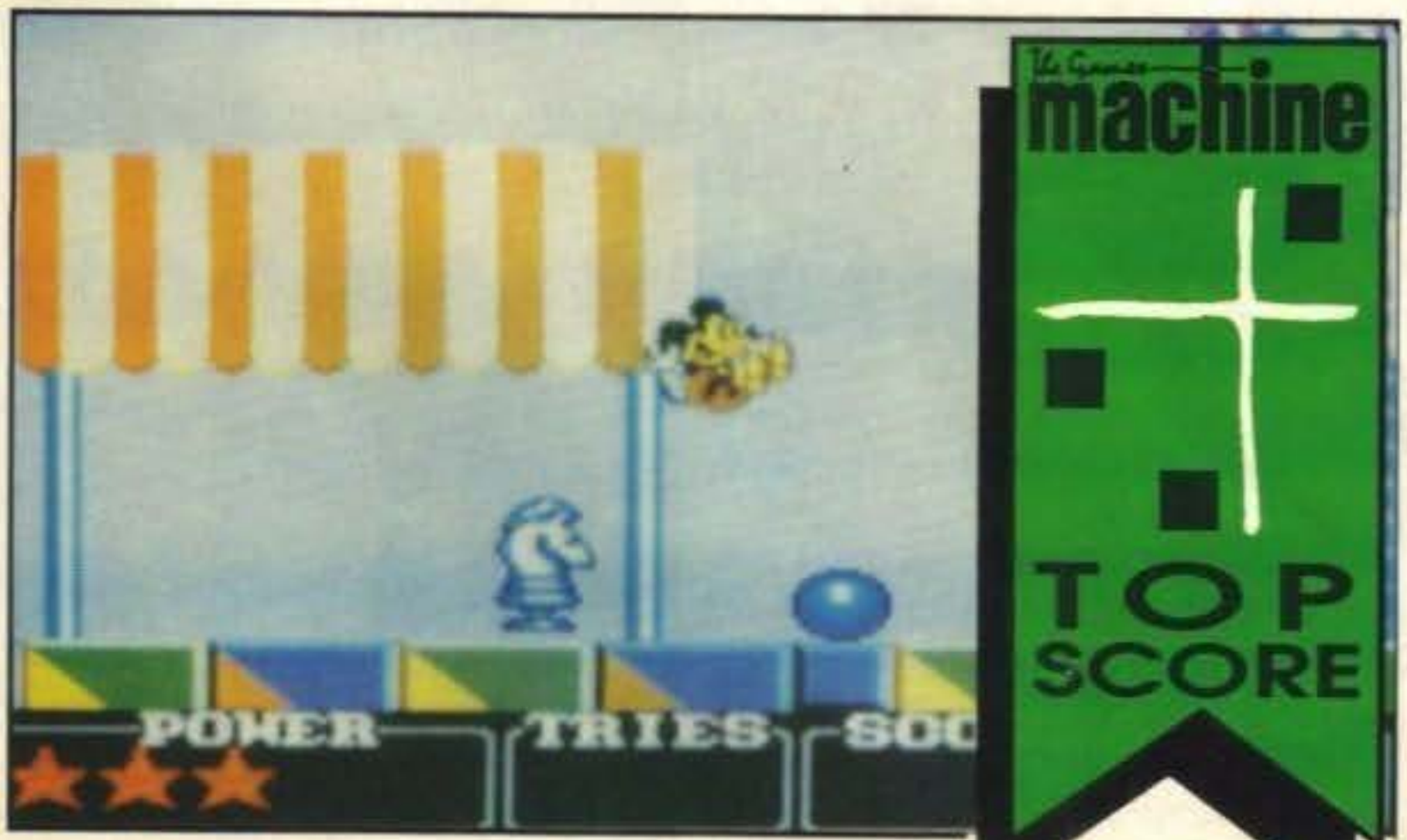
http://www.oldgamesitalia.net/

CASTLE OF ILLUSION

Starring Mickey Mouse

A distanza di un paio di mesetti, non sono ancora riuscito a trovare un modo per iniziare una recensione su un gioco dedicato a Topolino (vedi recensione per MD dello stesso gioco): che sia una congiura?

La trama è la stessa che avete letto un paio di mesi fa: Minni è stata rapita da una strega cattiva e voi dovrete liberarla. Fine della recensione, vado a casa. Siete ancora lì? Vabbè, eccovi il resto. La strega in questione pretende da voi una serie di diamanti variamente colorati per rilasciare la vostra topesca fidanzata, così vi mettete subito in marcia e andate a recuperarne un po' nel Castello delle Illusioni. Questo castello è diviso in più sezioni, ognuna delle quali ha un filo conduttore esagerato ed esaltato: nel primo "tocco" per esempio dovrete vedervela con tutto quello che ha a che fare con la foresta: bruchi enormi, alberi animati, foglie galleggianti, ragnoni e così via; nel secondo eccovi alle prese con i giocattoli: il che vuol dire pedine degli scacchi, clown, trenini e scimmiette cretine mentre nel terzo affronterete"L"invasione dei Dolciumi Mutanti da Saturno", ovvero gocce di cioccolato, caramelle e così via. Ognuna di queste sezioni è un vero e proprio labirinto, labirinto che voi dovrete risolvere giungendo al "boss" della sezione e ammazzandolo per ottenere il suo diamante.



MM è veramente molto bello. La grafica è nitidissima, molto colorata e animata (nel caso di Topolino) eccelsamente. L'azione invece è migliore. Scherzi a parte, è veramente molto giocabile, immediato, divertente e chi più ne ha più ne metta. Senza dubbio il miglior gioco del Master System che io abbia mai visto.

Globale 97%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MINDSCAPE PER PC L. 49.000

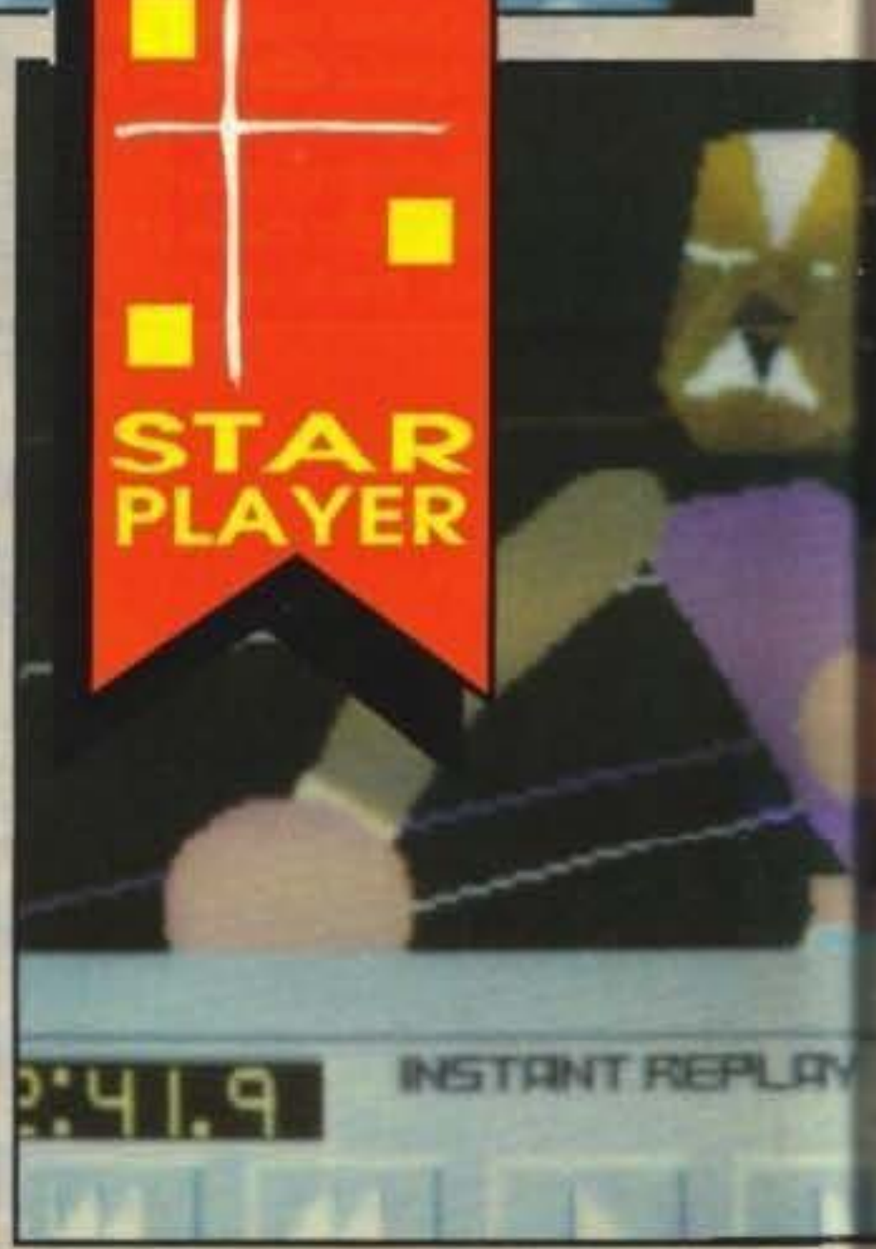
4D SPORT

"Io ti spiezzo in due!" "E io ti rubo le gomme e ti spacco tutti i finestrini" "Ah, ah, spuorco capitalista, tanto da nuoi paga tutto lo stato" "Guarda, non toccarmi altrimenti io..." "Tu cuosa, piccolo moscerino imperialista!" "Io... Trattengo il respiro e batto i piedi per terra, ecco!" "Ma non fuarmi ridere..." "Uaaah, sei cattivo, ridammi la bicicletta..."

Questa più o meno è l'atmosfera dei grandi match di boxe, quelli dove vola la saliva a litri dopo ogni pugno e tutte le mogli dei campioni si chiamano Adriana. Finalmente anche voi potrete ricreare la tensione, il pathos, la carica di emotività e i lividi di questo fantastico mondo senza rimetterci il setto nasale o le rotelle.

Come forse avrete già capito, questo 4D Sports Boxing fa parte della stessa collana dell'eccellente 4D Sports Driving, collana che punta al realismo semi-televisivo utilizzando la grafica vettoriale solida. Puntando appunto al realismo, il prodotto non può che essere necessariamente complesso, e quindi andrò a illustrare con calma tutte le varie opzioni.

Innanzitutto partiamo da lui, la vera anima del gioco, il pugile. Potrete sceglierne uno tra i cinque-sei esistenti che però sono delle vere scamorze, ci sarebbe anche un tizio simile a Hulk che però può solo fare incontri singoli e non il torneo essendo stato squalificato per ben 11 volte, per la cronaca si chiama Paul Savage. Oltre a sceglierlo però avrete la possibi-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

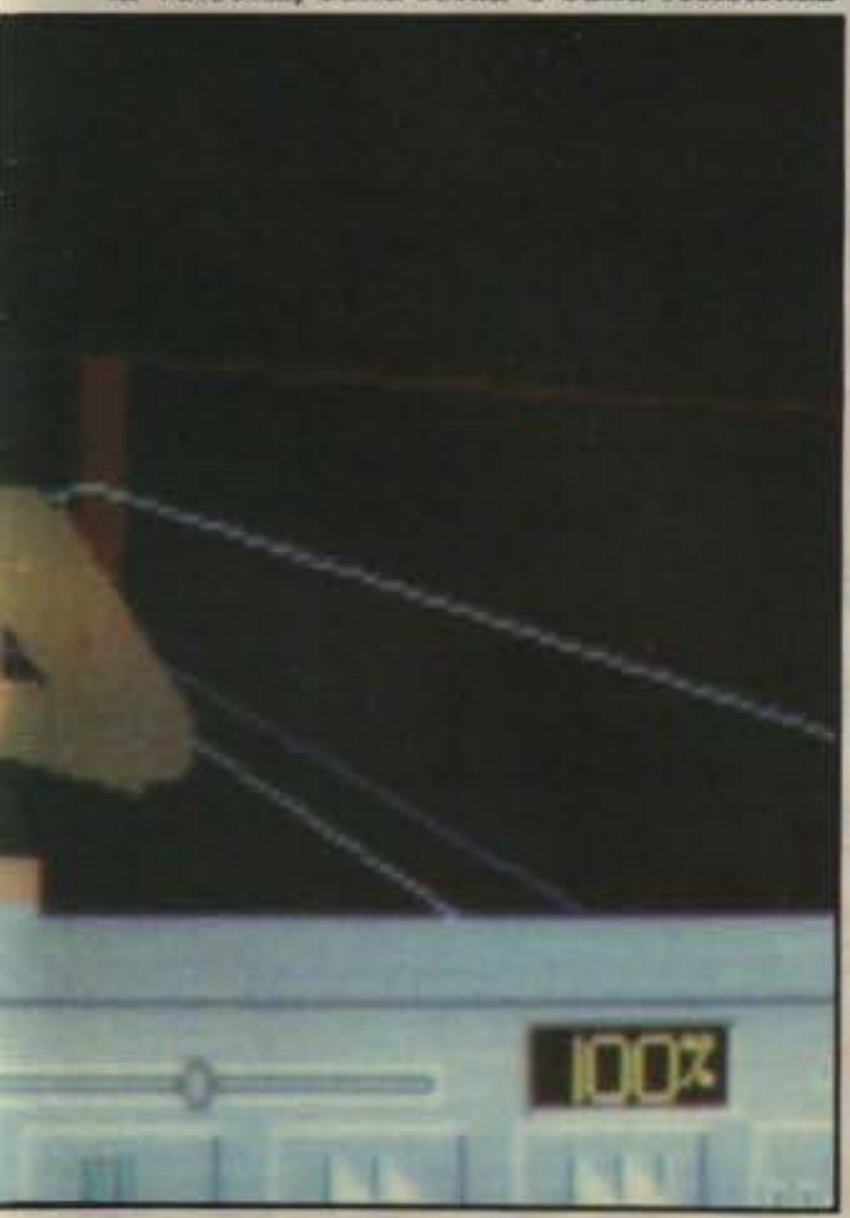
http://www.oldgamesitalia.net/

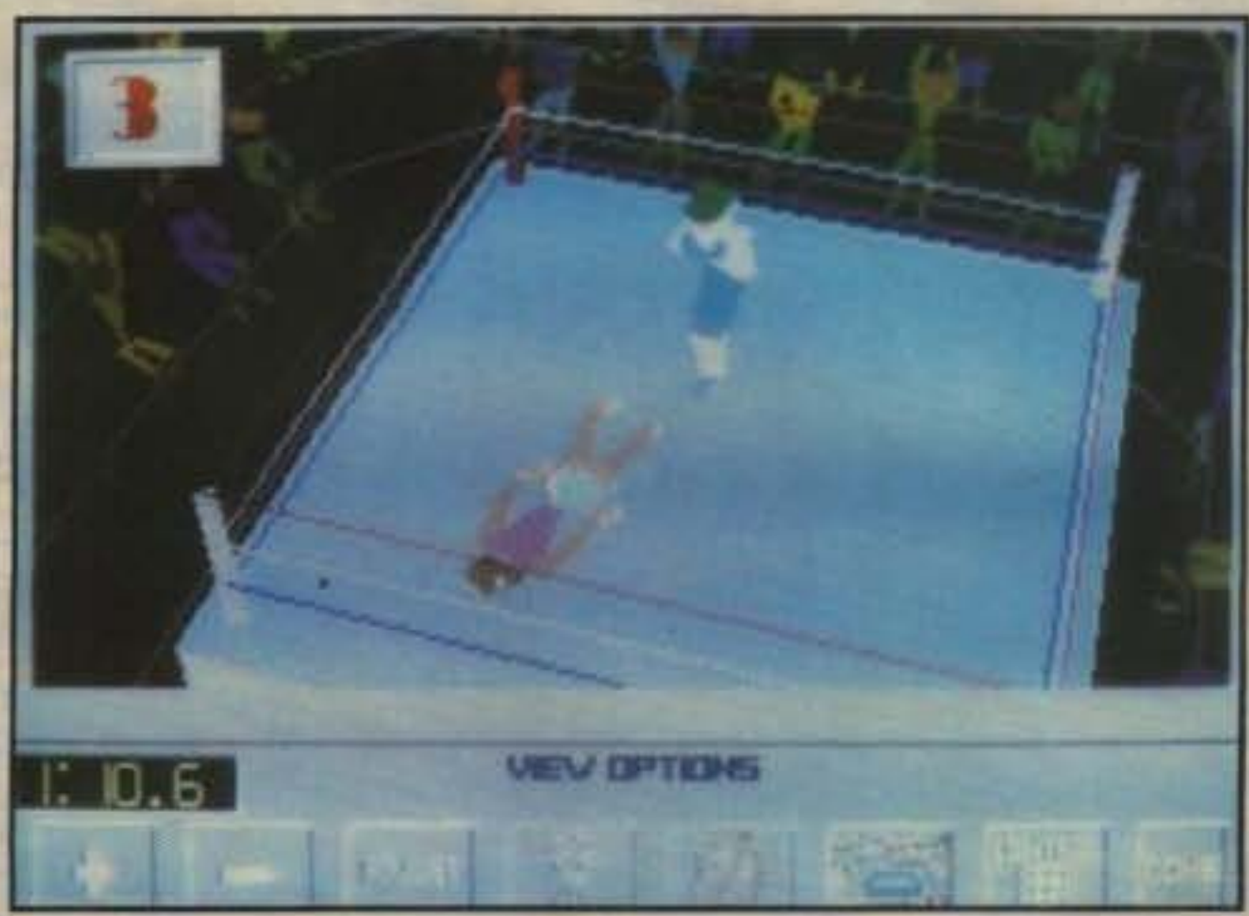
S BOXING

lità di crearlo, cominciando dal nome passando per la statura, il peso (e di conseguenza la struttura fisica e la categoria), la velocità, la forza e la resistenza (per queste ultime tre caratteristiche ci sono dei punti da distribuire) nonché la tenuta e il tipo di testa (ce ne sono una dozzina, che vanno dal calvo brutto al sadico stile joker al tizio con la treccina). Fatto questo vi ritroverete tra le mani una specie di scamorza con quaranta incontri a disposizione per migliorare fisicamente ed eventualmente scalare la graduatoria mondiale e diventare il campione.

Per fare ciò, dovrete partire dalla 51esima posizione affrontando mano mano pugili sempre più "potenti" in ordine crescente, così vi ritroverete davanti tipi dai nomi bizzarri come Ugotabe Kidding (ovvero "Ma stai scerzando?"), Zha Zha Zha G'Ror, Muhammed Ali Baba, Ivan Orrible Attitude (ovvero Ivan Cattive Maniere), Rocky Marzipanno, Roberta Duranduran, Willie Vanilli, Arnold Ziffelnegger o più semplicemente, The Champ.

Prima di ogni incontro potrete scegliere come allenarvi, ovvero puntando più sulla velocità, sulla forza o sulla resistenza o fare un mix di tutte e tre regolando dovutamente i parametri.





Ma è ora di passare al gioco vero e proprio, l'incontro. E qui che maggiormente si fa sentire il cosiddetto "realismo televisivo, ovvero avrete a disposizione visuali da tutte le parti (da uno dei due pugili, sopra il ring, a destra, di qui di là di su di giu...) e di tutti i tipi e potrete controllare il livello di dettaglio dei due personaggi e della folla.

Ad ogni modo, entrati nel vivo dell'azione c'è una sola cosa da fare, ed è menare come dei forsennati. Avrete a disposizione circa ventisei movimenti possibili, che vanno dalle otto direzioni a otto pugni standard a cose più strane tipo fare "vieni avanti", saltellare sulle gambe, esultare, fare le capriole o roteare il pugno alla Benny Hill. Per aiutarvi meglio i due pugili saranno sempre girati l'uno verso l'altro così sarà impossibile tirare coppini o calci nel sedere.

Ogni incontro viene disputato su di un numero di riprese a scelta che durano anche loro a scelta (potrete fare così anche incontri che durano delle vere e proprie giornate, specialmente sui vecchi 8086!) e vince chi riempie di botte l'altro nella maniera più corretta possibile. Se uno dei due ammazza di botte l'altro fino a farlo cadere a terra, tanto meglio, se invece al termine dell'incontro sono ancora in piedi si andrà ai punti (ovvero vince chi se ne deve far mettere di meno).

Ultima particolarità del gioco, è possibile avere un "replay mode" da tutte le angolazioni possibili, persino da un maxischermo diviso in nove parti con altrettante visuali.

M.A.

ATTENZIONE: vorrei premettere una cosa, io ci ho giocato principalmente (ma non solo) su un 33 Mhz. In effetti, lo richiedeva proprio il gioco dato che per avere una velocità almeno almeno passabile con un buon dettagli ci vogliono un bel po' di Mhz. Detto questo, ho una sola cosa da dirvi: è fantastico. I pugili sono animati in maniera divina, con un sacco di frames e dettaglio nonché una buona dose di realismo. La grafica è molto ben fatta con un buon utilizzo della EGA, della VGA e della CGA (la Tandy non l'ho vista). Il sonoro è più che soddisfacente, senza schede di sorta si sentono tonfi belli secchi e le musichette si possono togliere. Per quanto riguarda la longevità, beh, se siete degli appassionati è il gioco della vostra vita, c'è da dire però che io me ne sono sempre fregato di questo sport ma questo gioco mi prende troppo.

Globale 91%

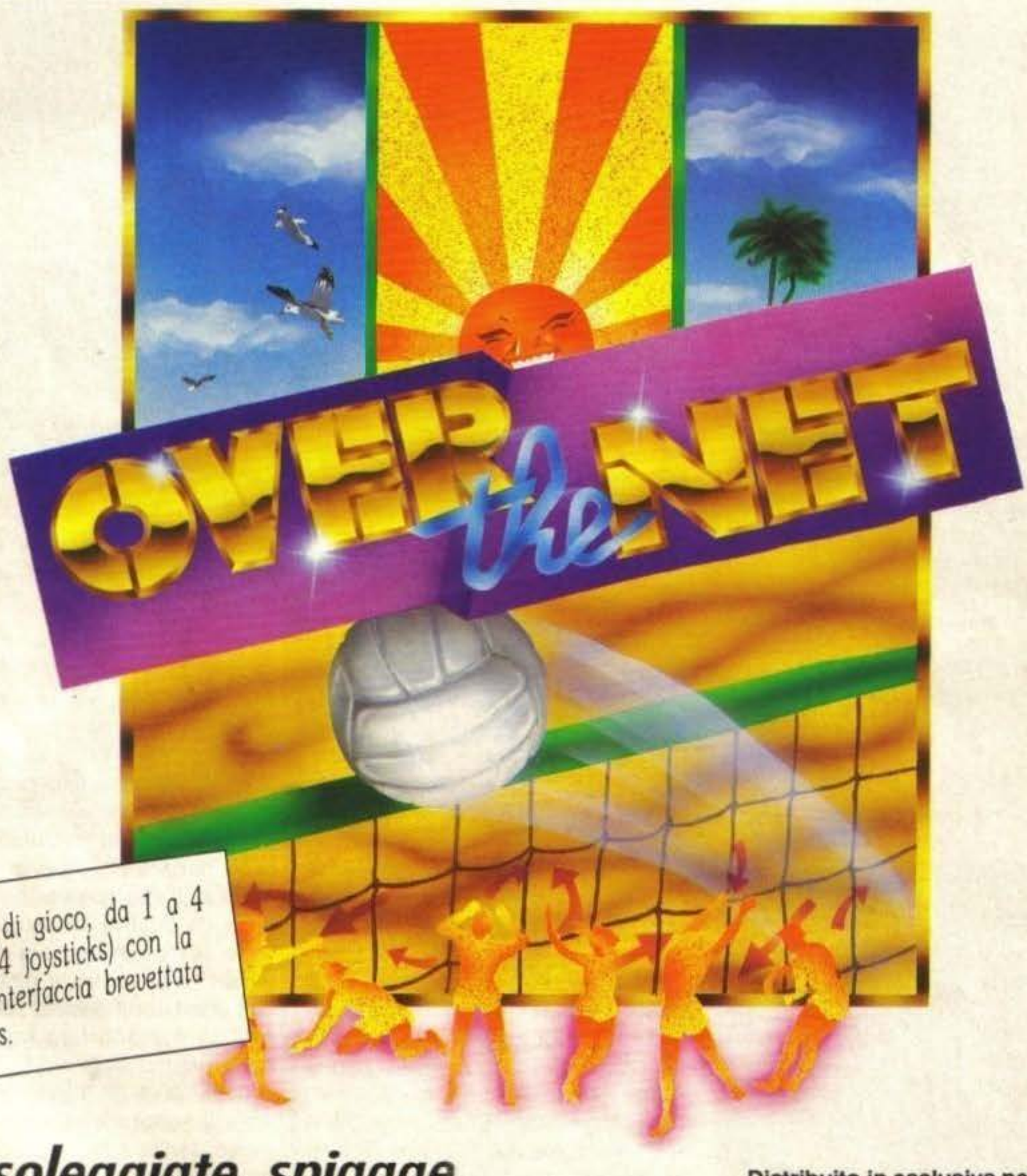
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAGAZZI!

Disponibile anche per PC Compatibili

Dopo le emozioni calcistiche... tuffatevi nel frenetico divertimento dei giochi estivi...



Possibilità di gioco, da 1 a 4 giocatori (4 joysticks) con la speciale interfaccia brevettata da Genias.

Sulle soleggiate spiagge, da Rimini a Miami Beach, l' incandescente azione del Beach Volley per il più entusiasmante simulatore sportivo arcade della stagione.

FANTASTICO!!
Prossimamente disponibile per tutti i formati

Distribuito in esclusiva per l' ITALIA da:

SOFTEL

Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA
Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

Only for your Amiga

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TURN'N'BURN

Gira e brucia! Più allusivo di così: gira l'astronave a destra o sinistra, brucia il carburante per spingere avanti l'astronave, brucia i nemici (gergo da western) con laserate ben precise. Asteroids, ennesimo clone.

Tanto tempo fa ci divertivamo con un gioco dalla grafica ultra-stilizzata in cui, al comando di una ridicola astronave triangolare, bisognava spezzettare degli asteroidi che, guarda caso, si dirigevano più meno tutti addosso a noi.

E adesso ci viene riproposto con una grafica più o meno al passo con i tempi, un sonoro altrettanto attuale (definizione da prendere con le pinze nel caso del PC), e un mucchio di altri particolari che in questi anni vanno dannatamente di moda negli sparammazzatutto.

Ragion per cui ecco saltare fuori bonus aggiuntivi come sparo triplo, pod orbitali, megabombona intelligente (più intelligente di così, distrugge solo gli alieni!) scudi di varia durata, scambiatore di direzione (che non è una nuova versione dell'intercooler automobilistico ma un maledetto aggeggio che scambia le direzioni normali del joystick con le rispettive opposte), retrorazzi (particolarmente utili per fermare la propria corsa senza dover girare l'astronave di 180 gradi, specialmente se si considera che si potrebbe PER SBAGLIO girarla di SOLI 150 ottenendo una spinta vettorialmente insufficiente ad arrestare l'astronave).

A tutto questo si può aggiungere la possibilità di giocare in due contemporaneamente (piccolo incentivo a un gioco altrimenti noioso) per giunta con la stessa astronave (questo non è un incentivo ma una scopiazzatura diretta da Blasteroids del collegamento tra due navi). Per fortuna qualcosa di nuovo c'è: quei luridissimi alieni che per tradizione sono così perversi da tirare fuori armi sempre più potenti ai vostri danni, stavolta non sono riusciti a costruire niente di meglio di semplici proiettili innocui. Ma attenzione! Anche i costruttori della vostra astronave hanno dormito dimenticandosi perciò di bilanciare bene la resistenza dell'armatura con il peso, per cui appena qualche proiettile vi tocca rimbalzate. E se poi andate addosso a qualche alieni sono tutte vite vostre... perse.

Giorgio Baldaccini

Quanto detto per l'Atari vale anche per il PC, con in più il vantaggio di poter affermare quasi con sicurezza che questo gioco su QUESTO computer è quasi una novità (del resto non ho mai sentito parlare di una versione di Blasteroids per PC). Resta comunque il fatto che non occorre andare a cercare molto lontano per trovare sempre i soliti bonus aggiuntivi (vedi sparo triplo, ad esempio) e, soprattutto, il solito gioco tecnicamente poco gratificante. Quasi dimenticavo: prima di acquistarlo assicuratevi che il formato dei dischetti nella confezione corrisponda a quello del vostro drive A. Questo perché il sistema di protezione va a cercare gli errori solo su tale drive.

Globale 69%

Il solito giochino a controllo rotazionale con possibilità di giocare in due contemporaneamente con i soliti alieni che escono da una parte e rientrano dall'altra e che sparano i soliti proiettili. Non ci siamo già visti da qualche parte? "Sì, però guarda che i miei proiettili non uccidono ma fanno solo rimbalzare l'astronave e finché non vai a sbattere contro qualche alieno sei al sicuro! Devi solo impratichirti un po' coi controlli, e poi la difficoltà generale non è così alta, in fondo all'inizio si spara poco e c'è anche un sistema di password." Ah, va bene, grazie, Turn N Burn, per aver fatto la recensione al posto mio, in effetti hai messo un po' del tuo, ma purtroppo non sei riuscito a essere davvero originale. E' un peccato!

Globale 67%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CABLETRONIC

Via A. Da Prezzate, 39/A - 24100 Bergamo
Tel. 035/31.68.07 - Fax 035/31.67.51

Cartridge monitor Azimuth controller for Commodore CBM 64/128. **ART. MAC 266.**

Universal joystick adapter - Indicatore luminoso di funzioni con 5 led - Possibilità d'ingresso con due prese SD-SUB D 9 poli in parallelo. **ART. UNA 294.**

Light pen for Commodore **Amiga 500/1000/2000 ART. PNOT 301** La confezione della penna ottica include dischetto 3"½ con un programma di grafica e un gioco.

Programs duplicator for Commodore Vic 20-C 64/128. **ART. DPC 245.** Consente di eseguire la copia fisica di qualsiasi programma su nastro tramite due data recorder.

New expansion 2 Mb for **Amiga 500/1000 MODULUS ESP 329**

Power supply for Commodore Amiga 500. **ART. CH 315.** Input 220 V./50 Hz. - Output 5,1V./4A. + 12V./1,2A. - 12V./0,5A.

Mouse pad in gomma neoprene antistatica spess. 7 mm. **ART. TMP 308**

* Dinamic expansion for Amiga 500 Kb 512. **ART. ESP 287-C** completa di clock-deviatore anti ram.
* Dinamic expansion for Amiga 500 Kb 512. **ART. ESP 287-N** completa di deviatore anti ram.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ho fatto 13! Incredibile, straordinario! Dai, venite tutti a cena, pago io... Cosa? Non sei andato in tabaccheria a convalidare la schedina? Vuoi dire che hai solo provato Totomania ma poi non hai giocato? IO T'AMMAZZOOOOOOOOO!

Ecco, non fate MAI una cosa simile. Non provate a usare un riduttore di sistemi per totocalcio senza poi giocare le schedine che vi propone, perché se avete fatto tredici vi viene un colpo. Provare per credere. A parte questo, TOTOMANIA è un'altra idea della... Idea, e anche questa volta l'idea c'è. Non si tratta infatti del solito riduttore di sistemi per Totocalcio basato sui segni, 1, 2 e X, ma questa volta il vostro computer diventa "intelligente". Voi dovrete solo fornirgli le percentuali e il numero di colonne che volete giocare. Come per magia Totomania valuterà ogni incontro come variante tripla o doppia o a pronostico fisso! Facile, no?

Con Totomania infatti potrete davvero tentare una schedina milionaria anche se non vi interessate di calcio o di sistemi, e potrete farlo anche se siete espertissimi di sistemi, perché è un programma completo.

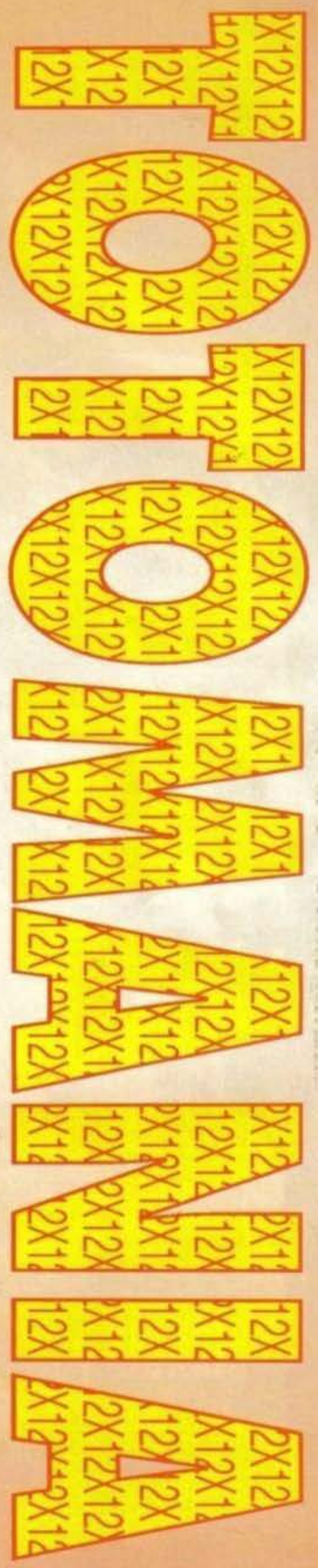
Potrete far sviluppare un sistema solo in base ai vostri pronostici in percentuale, oppure potrete anche fare in modo che sia il computer stesso a proporvi delle probabilità interessanti se voi inserirete i "picchetti" (cioè le percentuali dei valori 1, X e 2 dati da giornali specializzati) oppure i tabellini che riportano il totale delle partite giocate da ogni squadra, quante in casa, quante fuori e se vinte, pareggiate o perse.

Con Totomania poi, se siete sperti, potrete fare anche delle variazioni che vi serviranno a ridurre le colonne con una certa intelligenza o apportare le vostre "teorie vittoriose".

Totomania chiaramente esegue anche lo spoglio delle schedine che avete giocato. Insomma, è un programma intelligente, che si differenzia da tutti gli altri che ho visto per Amiga e che permette anche ai meno esperti di fare pronostici corretti e giocare sistemi intelligenti.

Forse l'interfaccia utente è un pochino laboriosa, dovrete infatti cliccare qua, là, su e giù col mouse, ma se leggete bene le istruzioni e fate un po' di pratica con l'esempio allegato al dischetto non avrete più problemi. Insomma, questo tredici quello della Idea ve lo fa anelare. Ma ne vale la pena!

Stefano Gallarini



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRESTO DISPONIBILE...

© 1991 Mirrorsoft Ltd © 1990 UCS & Amblin.

IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583 3494

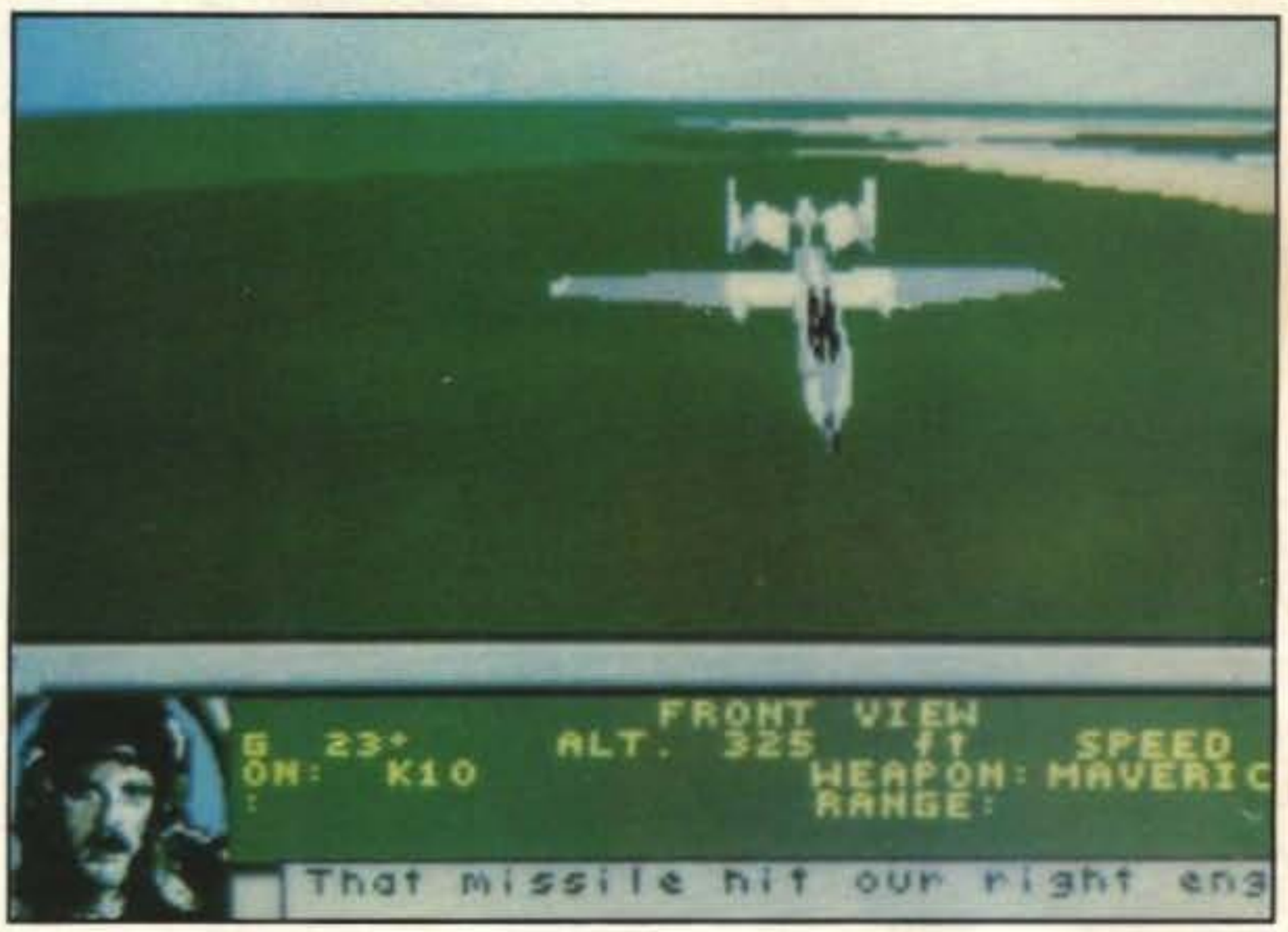
LEADER DISTRIBUZIONE

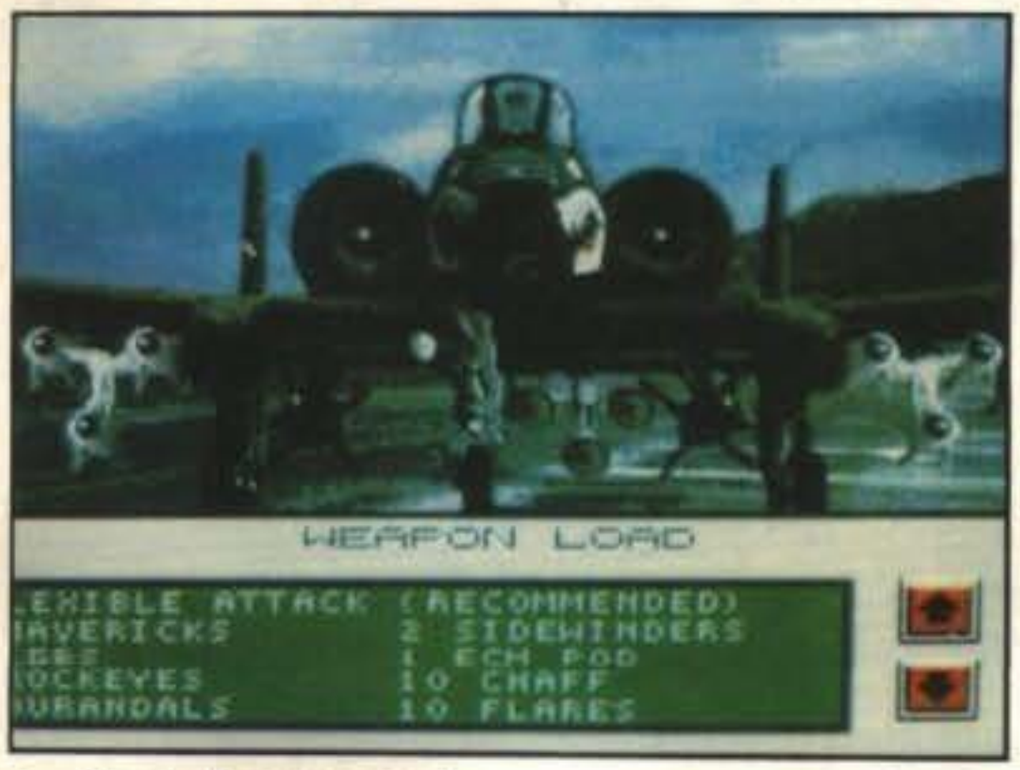
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A 10 TANK KILLER

Un po' di mesetti fa recensimmo la versione per PC, semiosannandola e cantandone le lodi. In quei giorni nessuno si sarebbe aspettato una versione Amiga (anche perché quelli della Dynamix non ne fanno quasi mai di giochi per questo computer — pensate che peccato, vi dico solo un titolo: Project Firestart), invece eccola qui, così anche voi adesso potrete divertirvi con il Thunderbolt e massacrare un po' di carri.





In effetti, c'è da ire che io aspettavo questo gioco più che altro per lui, il "naso", ovvero il cannone dell'A-10: non ho mai visto niente di simile. Questo cannone è la peculiarità più evidente di questo aereo, di per sé già abbastanza particolare. L'Avenger (il cannone di cui sopra) è una specie di mitragliatrice da 4200 colpi al minuto, ha un raggio di un chilometro e passa e ha una precisione dell'80%. I proiettili (da 30 millimetri) pesano più di un chilo — immaginate farvene arrivare addosso sei o settecento in rapidissima sequenza!!!

Il gioco non si basa però tutto sull'Avenger, naturalmente ci sono le missioni, i nemici e tutto il resto: di questo però ne avete già sentito parlare a suo tempo nella recensione per PC, e detto tra noi, non è che sia un gran che originale come struttura. Semplicemente avrete da tirar giù un sacco di veicoli blindati, elicotteri e anche qualche MIG (pericolosetto, direi).

La vita comunque sarà un attimino più facile dei soliti simulatori, l'A10 infatti è stato progettato per subire colpi e così potrete volare con un'ala spezzata o un motore fuori uso più una svariata serie di bucherellamenti più o meno seri.

Il gioco consta di sette missioni collegate tra loro, ovvero se sfascerete un ponte nella prima non sarà certo in piedi nella seconda e così via, un po' come accade adesso in gran parte dei simulatori.

M.A.

Mah, non so che dire. Il 3D è senza dubbio convincente, la presentazione è ottima, il realismo sufficiente e l'atmosfera grande. E allora? C'è che non è così immediatamente "divertente" a livello amatoriale come, che so io, Interceptor (per me ancora il migliore in assoluto), forse per il fatto che l'A10 non è una Formula 1 ma un carrettone con le ali. L'azione a livello strettamente simulatorio invece è molto gratificante e ricca di realismo anche se non raggiunge F19 come profondità. Un buon prodotto, non eccelso ma buono.

Globale 86%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

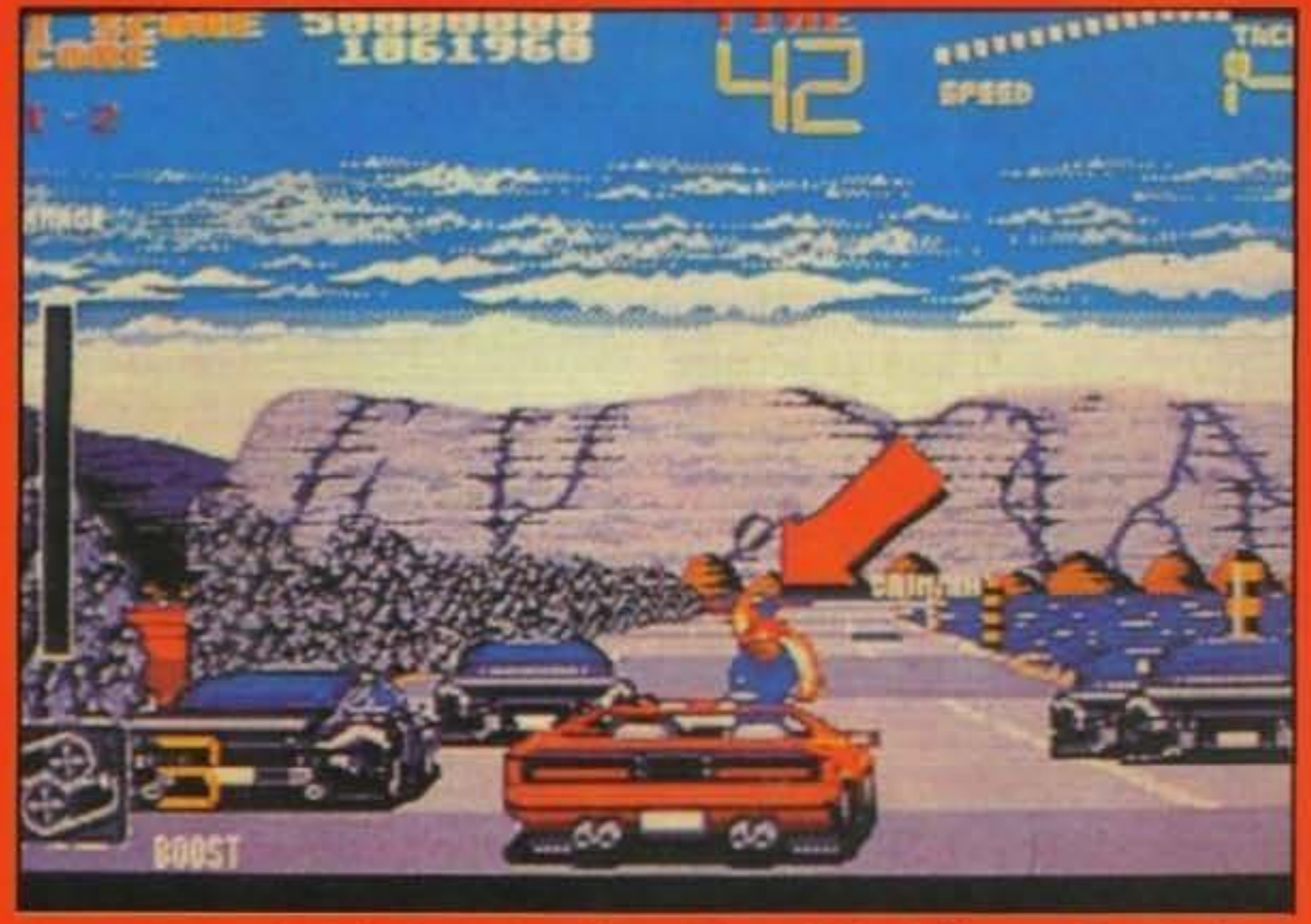
http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN PER AMIGA L. 29.000

SPECIAL C INVESTI

LA conversione di Chase HQ uscita lo scorso Natale era decisamente negativa, nonostante qualche votazione assolutamente immeritata su alcune riviste straniere, ad un anno di distanza l'Ocean ci riprova con l'atteso seguito sperando in un esito decisamente migliore; per fare questo affidano il lavoro a coloro che si erano già sufficientemente contraddistinti con la conversione di Turbo OutRun, sarà ma non m'è sembrata una scelta troppo azzeccata...

Broady e Gibson vengono considerati due poliziotti modello che nel corso della loro carriera sono stati in grado di arrestare alcuni fra i criminali più incalliti grazie anche alle loro indiscutibili qualità come piloti; l'unico problema era la loro mania del tutto personale di affrontare il nemico a sportellate, è vero che nella maggior parte delle volte riuscivano ad avere la meglio, ma finivano anche per demolire sistematicamente la fuoriserie che ovviamente era pagata con i soldi dei contribuenti... Qualche d'uno insistette allora per un incarico più tranquillo e soprattutto decisamente meno costoso, costui era il capo della polizia e così i due finirono entrambi all'ufficio autocostituiti. Venne però il giorno del loro riscatto, un'ignoto figuro rapisce infatti la figlia del sindaco (non sapevo che Crissy fosse così importante, vedi ZZAP!) e gli unici in grado di lanciarsi all'inseguimento del criminale sono proprio i nostri eroi. I due a questo punto non si fanno certo pregare e saltano immediatamente nell'abitacolo del loro bolide, il loro obiettivo gli viene presto comunicato dalla bella centralinista Karen (ma non si chiamava Nancy? NdSteve) che gli informa prontamente del fatto che l'individuo sospetto sta fuggendo con la ragazza a bordo di una Porsche 911 rossa. Il vostro compito è raggiungere il fuggitivo entro un certo tempo limite terminato il quale riuscirebbe a far perdere definitivamente le sue tracce, per fare questo



dovrete destreggiarvi fra le strade trafficate e soprattutto rendere inutilizzabile la macchina che state inseguendo. Questa volta però non dovrete più cercare di demolirla andandole addosso, ma potete fare affidamento su una sconvolgente precisione di tiro dell'agente Broady che si può sporgere dal tettuccio apribile e scaricare sugli avversari caricatori interi della sua pistola semiautomatica. Un aiuto ulteriore viene poi dal cielo dove ogni tanto compare l'elicottero della polizia

Amiga

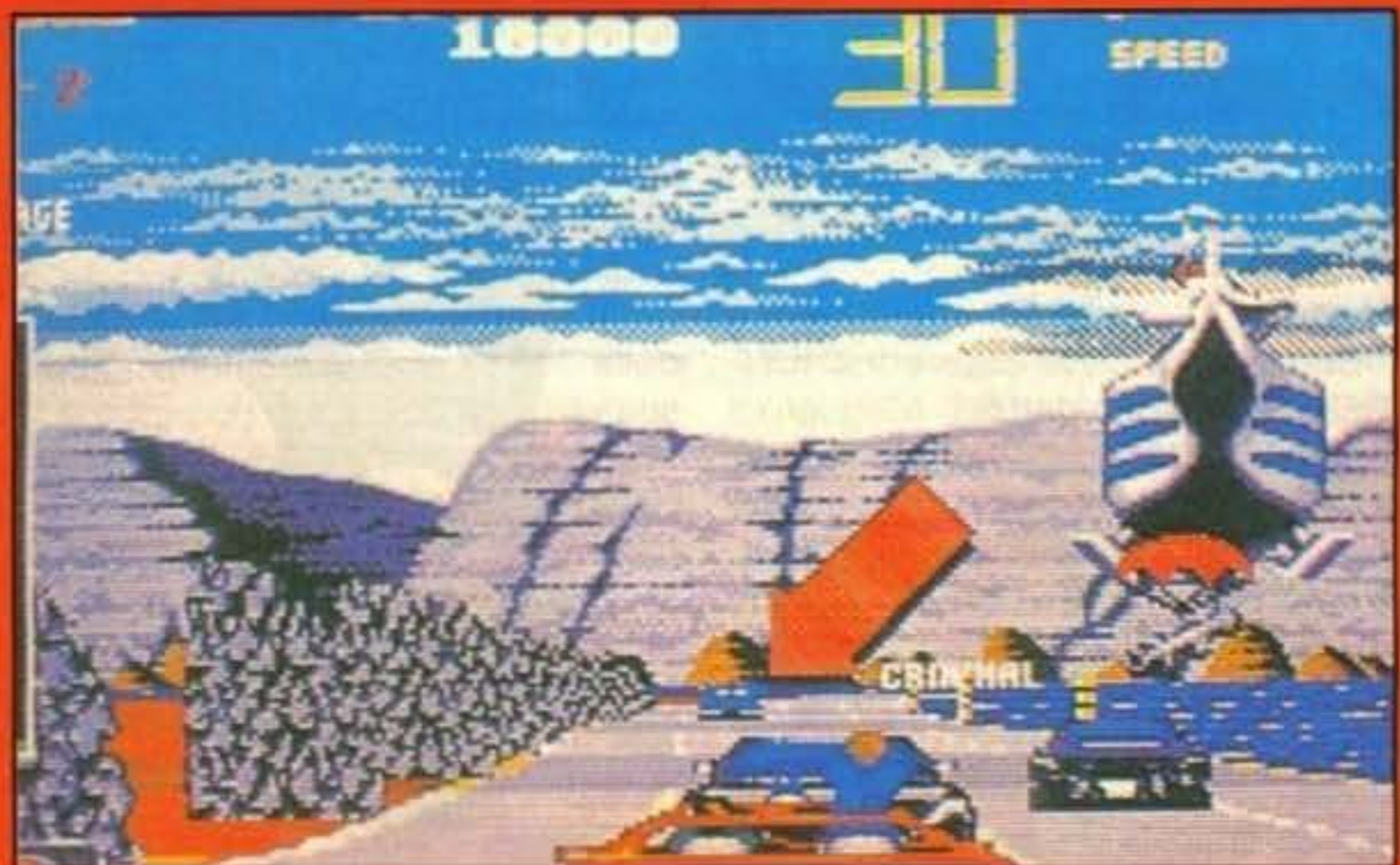
Devo ammettere che quando ho saputo che la conversione di SCI era stata affidata agli ICE sono rimasto maluccio...; caricato il gioco ho avuto immediatamente modo di constatare come tutte le mie paure e i timori più reconditi si siano purtroppo rivelati pienamente giustificati. Quel che è certo è che nome più azzeccato i programmatori non potevano scegliere, la caratteristica preponderante dei loro prodotti è infatti quella di sembrare belli da fermi, ma una volta in movimento... Quando il gioco infatti rompe il ghiaccio e si comincia sul serio iniziano subito anche i brividi: giocabilità nulla, scattosità estrema, impossibilità di fare le curve ad alta velocità (o meglio a una velocità qualsiasi perché non c'è niente in grado di rendere nemmeno lontanamente una sensazione in proposito, se sei fermo o con il turbo innestato l'unica differenza è nel tachimetro!), sintomi di avvelenamento, mancanza di fiato, perdita dei sensi... Il coin-op è un'altra cosa!

Globale 52%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CRIMINAL GATION



che sgancia delle armi supplementari, ma soprattutto potrete fare affidamento, seppure in numero limitato, sul turbo che consente per alcuni secondi delle prodigiose accelerazioni. Ad ogni modo una volta raggiunta e fermata la Porsche scoprirete che la ragazza non si trova più bordo perché il criminale ha proseguito con un furgone, ottenuta la descrizione ancora dalla centralista si parte per un nuovo inseguimento, nel caso si concluda positivamente è però un'altra doccia fredda perché la ragazza e il suo rapitore sono ancora fuggiti, questa volta a bordo di una limousine con tanto di scorta, inutile dire che non vi perdete d'animo e riuscite a bloccare anche questa vettura, ma la ragazza non c'è e così sempre su indicazione di Karen dovete ancora agguantare l'autista di un camion, costui si rivela essere finalmente il rapitore della figlia del sindaco che però è nascosta in una fabbrica isolata che sta per saltare in aria per una bomba ad orologeria, un'ultima corsa contro il tempo e la fanciulla è salva, spero proprio che saprà ricompensarvi a dovere in privato perché la scena finale è patetica...

MAX

HOT SHOP

Il primo centro in Liguria dove potrete trovare tutto l'hardware, ed il software per Amiga, PC e C-64

Scanner Golden Image Amiga	L. 550.000
Mouse ottico Golden Image Amiga	L. 135.000
Espansione 512k senza Clock	L. 99.000
Espansione 1,5 MB interna	TELEFONARE
Drive esterno per Amiga a partire da	L. 150.000
Action Replay Amiga	L. 175.000
Midi in - out - thru	L. 55. 000
Cabinet Pro per A/500 in metallo	L. 130.000
Commodore A/2091 controller SCSI con 2 mega	L. 650.000
Amiga 3000 (tutte le versioni)	TELEFONARE
Drive interno per A/2000	L. 140.000

Quando le offerte si dicono speciali bisogna crederci:

HD A/590 con 2 mega installati	L.1.000.000
Amiga 500 Desk Top Video con videogenlock MK2, espensione ad 1 mega, drive esterno	L.1.300.000

HOT SHOP
VICO DEI GARIBALDI 12/R
16123 GENOVA
TEL. 010/206646

Si effettuano spedizioni in tutta italia.

SPECIALITA' INFORMATICHE

HOT SHOP e un marchio ECR Elettronica
Prodotti ECR Elettronica

AMIGA:

Videogenlock MK.2 esterno	L. 360.000
Televideo MK.2	L. 225.000
Videogenlock A/2000	L. 310.000

C-64:

Televideo C-64	L. 130.000
Provideo MK.1	L. 115.000

L'ATTESA E' FINITA !
E' GIUNTO IL MOMENTO DI 2 GRANDI NOVITA' !!!

Overtop Sampler	L. 180.000
Videogenlock MK.2 plus	L. 410.000

OFFERTA SPECIALE:
FRAMER OVERSCAN: realtime videodigitizer a colori, il primo digitalizzatore video professionale per Amiga L. 1.000.000.

Commodore POINT

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

entertainment USA

HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING

Nonostante alcune "piccole" difficoltà finanziarie, i ragazzi dell'Activision ci hanno potuto fornire ottime releases. Noi speriamo tutti che quest'ultime possano riportare la Soft House ai livelli brillanti di cui ha goduto in passato. Tanto per cominciare ecco a voi Heavyweight Championship Boxing, dove sul Game Boy potrete tirare dei diretti, dei ganci e pure -uoff!- difendervi. Gallo, vero? Sarà un bel colpo violento, per quei pacifisti della Nintendo. Ma importa a qualcuno? Boh!

Dovrete combattere contro sei avversari, provenienti un po' da tutto il mondo rotondo che gira che gira che gira e che mai si fermerà, e la visuale è in prima persona, tranne quando uno viene messo al tappeto, ed in questo caso la prospettiva sarà quella che avrebbe uno spettatore: in terza persona, insomma.

Il gioco presenta un mucchio di schermate statiche tra stage e stage, con tanto di indicatori sul vostro stato. Ovviamente non mancano le animazioni che celebreranno la vostra vittoria! Ma il massimo del divertimento, arriva quando collegate due Game Boy e vi mettete a giocare testa a testa l'uno contro l'altro: il sonoro, infatti, si arricchirà in men che non si dica di numerose frasi e espressioni così realistiche che non sembrano digitalizzate. (E infatti non lo sono! Paolo, mi domando quando smetterai di fare battute così cretine. NdD). Ma torniamo al gioco vero e proprio: dovrete sbaragliare tutti gli avversari e giungere al titolo di campione mondiale.

5... 4... 3... 2... 1... 6! (ehm...)

Beh, l'urlo doveva essere "I THUNDERBIRDS sono partiti!". (Segue poi una battuta di tipico humor inglese, che è peggio delle mie -è tutto dire- per tanto mi rifiuto di tradurla NdR). Comunque, l'Activision ha appena messo a disposizione del pubblico uno Spara & Fuggi basato sulla famosa serie TV. Ha pure delle schermate "splash" che vi mostrano nel dettaglio cosa sta succedendo. Potrete controllare un gran numero di aerei, con una barca di armi aggiuntive e power-ups. E dalle schermate che ho visto, non deve essere male.

NEL XXIII SECOLO

Uscirà presto su Amiga e su PC un nuovo gioco di strategia targato Sim System, che si chiamerà Fireteam 2200. Ambientato nel 23esimo secolo, sarà basato sul combattimento tra unità aeree e di terra. Mega-società come la Maranzanoli John Enterprise, dispongono della tecnologia e dei soldi per colonizzare tutti i sistemi stellari più vicini alla terra, così, invece di spendere profiquamente tali cifre alle Bahamas, hanno deciso di conquistare nuovi mondi ed è qui che voi entrate in causa, visto che colonizzarli è più difficile che trovarli. Disporrete di squadroni di 16 e più unità, con più di 30 veicoli da combattimento e con 35 diversi tipi di armamento. Sistema visuale realistico... Collegamento via modem... Insomma, tutte cose normali per un gioco di strategia come si deve.

UN GRASSO ALL'ATTACCO

Ed ora ecco a voi Mondu's Fight Palace per il Megadrive, uno dei picchiaduro più pazzeschi in assoluto, infatti dovrete guidare Mondu il Grasso lungo la sua strada di mazzulatore, piena di avversari che non vorranno farlo passare. I vostri eroi (due stranissime creature) avranno a disposizione un numero molto elevato di mosse, ognuna con la sua particolarità. Per esempio, Edwina potrà disporre della sua viscida pettinatura. Simpatici elementi RPG sono inclusi, infatti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

col progredire del gioco, vedrete incrementate le vostre specifiche (da schiappa a campione mondiale). Potreste anche trovarlo sotto il nome di Fatman.

DI NUOVO TURTLES

Ebbene sì, le tartarughe sono tornate, con TNMT The arcade game. La Ultra ha infatti acquistato i diritti per convertire questo bestione su una cartuccia da 4 MB del Nintendo. Non solo ha le sequenze arcade del gioco originale, ma gliene sono state aggiunte altre tre. Guardate dunque i vostri eroi ollare (che nel linguaggio degli skaters vuol dire saltare, NdD) coi loro skateboards (Davide, non ti esaltare NdP) (ebbene sì, sono uno skater anche io e allora? Skateboarding is not a crime! NdD) (sì, quando lo fanno gli incapaci che tentano di "ollare" e atterrare sulla faccia, sul sedere, sulle costole e sulle auto parcheggiate NdMA) e passare un livello in un palazzo "Ultra" moderno. E poi, con il nuovo set di Chip MMC3 (a dire il vero non sono tanto nuovi, mla Nintendo sta cominciando a usare i MMC5 che sono "much better" NdMA), l'azione a due giocatori sul NES sarà libera da ogni sfarfallamento!

Non è da molto tempo che la Origin ha messo in giro lo splendido Wing Commander e il Mission Disk, che già sono di nuovo al lavoro su Wing Commander 2 ed un nuovo gioco della serie Worlds of Ultima ambientato su Marte.

FANTASTICO FAMICOM

Anche se la nuova console Nintendo non è ancora stata distribuita, abbiamo raggranellato qualche buona notizia ed anche alcune foto sui giochi che presto vedrete sul Famicon.

R-TYPE 2

Ha praticamente la stessa fantastica grafica dell'arcade, e comunque vi offrirà tutto il divertimento privo di sfarfallamenti che avete sempre desiderato da uno shoot em up!

GDLEEN

La prima cartuccia per Famicon della Seta è un RPG. Viaggerete in mezzo ad una landa infestata da mostri e combattendo con questi ultimi, incrementerete il vostro conto in banca e la vostra esperienza. Potrete girare per le città e comprarvi armature lucide e resistenti, senza contare le armi e la possibilità di parlare con la gente, e procurarvi così le informazioni di cui avrete bisogno.

SIM CITY

Wow, sgulp! Sgarasgulp!

POPULOUS

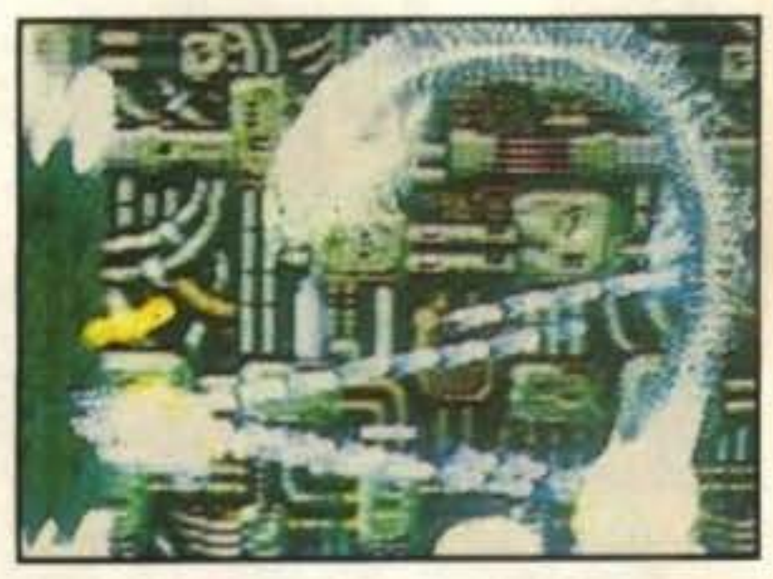
E' già uscito, ed è pure bello!

SUPER DARIUS

La Taito sta convertendo il suo vecchio spara e fuggi per il nuovo sistema a 16 bit. Presentando un fluidissimo scroll orizzontale, sfondi multi-dimensionali ed avendo un fantaaaaaastico bestio alla fine di ogni livello, questo gioco sembra proprio identico ai cugini da bar.

DYNAMITE BOMBUZAL

Dopo aver spopolato su tutti i computer esistenti, ecco su Famicom il fantastico puzzle game della Mirrorsoft. Questo gioco può darvi due diversi tipi di visuale: 2D o 3D. Lo scopo del gioco è far scoppiare tutte le



bombe presenti sullo schermo. Ocio però a non scoppiare con loro...

ULTRAMAN

Uno dei più famosi personaggi dei fumetti in Giappone, sta per assumere una nuova vita anche sul Nintendo. Grazie alla Bandai, infatti, vedrete schizzare sullo schermo dinosauri da 25 mila tonnellate (beh, oddio, schizzare... NdP). Dovrete fermare quei bestioni ad ogni costo, o per la città sarà finita!

HOLE-IN-ONE GOLF

Wow! Gallata! Questa è una delle simulazioni più realistiche del Golf che si siano mai viste. Il paesaggio infatti sarà riprodotto su schermo in tutti i particolari, compresi dossi e dislivelli vari presenti nel terreno. Non vi dico la soddisfazione, quando farete fare a quella pallina... Buca in Uno!!

DRAKKHEN

Ebbene sì, ci si sono messi anche i Francesi...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Scalda il motore e preparati per

F1 GP CIRCUITS

Dutch and Dutch

Screen Amiga

9 fantastici circuiti di Formula 1
20 auto in gara guidate da avversari intelligenti

Screen Amiga

Scegli il pilota, la scuderia e l'auto preferiti

Screen Amiga

Pit molto dettagliati che vedono ben 10 meccanici in azione. Azione stupenda.

Screen Amiga

Customizza il tuo bolide scegliendo il motore, il telaio, i freni e le gomme per ogni esigenza.

Presto disponibile
per C64, Amiga, Atari,ST.

http://www.oldgamesitalia.net/

S.C. srl - Via Mazzini, 12 - 21020 Casciago (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

• NES

RAD'n'BAD

Nuovo dall'Activision per il Nintendo sarà presto disponibile The Adventures of Rad Gravity, con dieci mondi, che includono anche l'inedito "upside down planet" e promette un sacco di puzzles su ogni pianeta. Ci sono centinaia di strane e mostruose creature (such as bidelli, presidi pelati con la canappiona, professoresse nemiche dell'igiene and so on...NdR) e una divertente storia di fondo e un sorprendente finale. Così l'Activision spera che Rad raggiunga in qualche modo la popolarità di Mario. Sarà una gallata di sicuro!

PRINCESS TOMATO

Per il Nintendo, la principessa Pomodorina del Regno dell'Insalata (non so cosa andranno a pensare in futuro) è stata (e ci risiamo) rapita dal malvagio Zucca Gialla. Tu sei il coraggioso, impavido, nonché ortofrutticolo Sir Cocomero, che dovrà avventurarsi per la Valle degli Orti (dove gli gnomi fanno il minestrone? NdR) (Non so, però mio nonno che c'è stato, mi ha detto che là si scelgono i borlotti più belli, NdP) che sta ai piedi delle Montagne degli Zucchini, dove si trova il castello della Zucca malvagia. Immagino sia stato scritto per i più piccini.

Dr MARIO

Il dottore è disponibile! Sembra che qui ci siano fetidi virus che si aggirano introno al Nintendo, e Mario deve distruggerli con un'overdose di vitamine. E' la versione a colori del classico su Game Boy (a proposito, lo sapete che in America gli stanno dando addosso perché con tutte quelle pillole secondo loro "incita all'uso della droga"?).

• GAME BOY

PALAMEDES

Dalla Hot-B, è un nuovo tipo di puzzle game, che combina insieme i dadi con il Poker. In questo gioco, il dado è situato nella parte più bassa dello schermo. Bisogna far combaciare il numero del vostro dado con quello che sta cadendo. Quindi il dado apparirà nella vostra mano. Il fine ultimo è fare una mano a poker nel miglior modo possibile.

PIPE DREAM

Il questo gioco strizzacervelli, dovrete diventare degli ottimi idraulici. Differenti pezzi di tubo appaiono su un lato dello schermo. Rccoglieteli ed uniteli per formare un tubo continuo. Occhio però all'acqua che intanto scorre nelle tubazioni. E praticamente la versione americana di Pipe Mania.

• PC ENGINE

TV SPORTS FOOTBALL

Questo classico per i 16 Bit sarà presto una realtà anche sul PC Engine.

SUPER STAR SOLDIER

L'originale Star Soldier era uno dei migliori spare e fuggi a scorrimento verticale per PC Engine. Ecco a voi il seguito che promette di essere bello come l'originale, se non meglio.

• SEGA MEGADRIVE

DYNAMITE DUKE

Beccatevi il vostro fido AR-15 e iniziate a blastare tutto ciò che si muove nell'interpretazione Mega Drive di come Op Wolf dovrebbe essere fatto sul Mega Drive! Basato sull'omnimo coin-op, Dynamite Duke è un gioco spara e rispara che fa uso della prospettiva in prima persona. Sono anche nascosti nello scenario sia munizioni extra che bonus che ristorano la vostra energia. Ogni fine livello include un guardiano che vi darà molto filo da torcere prima di essere sconfitto.

Traduzione di
Paolo Besser &
Davide Corrado

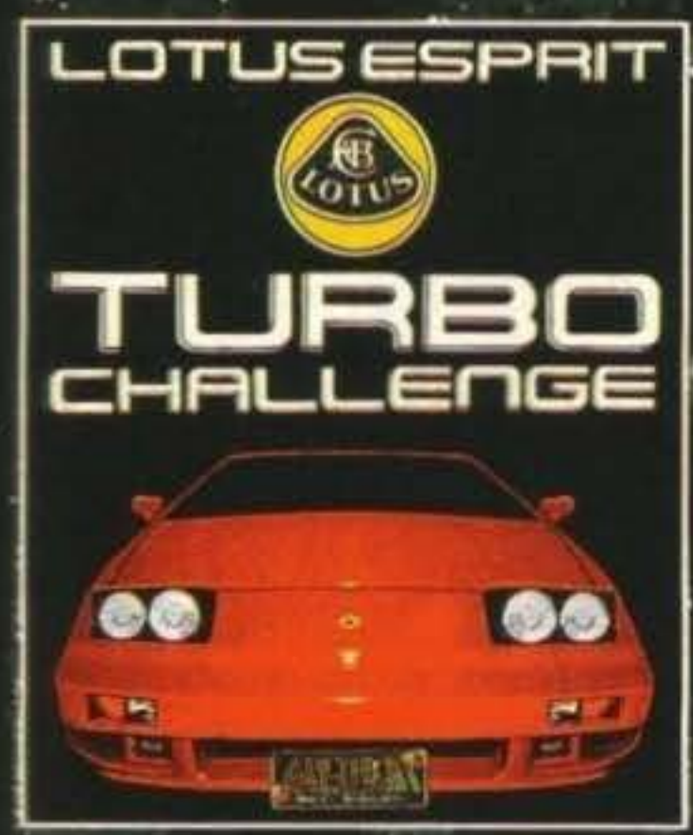
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

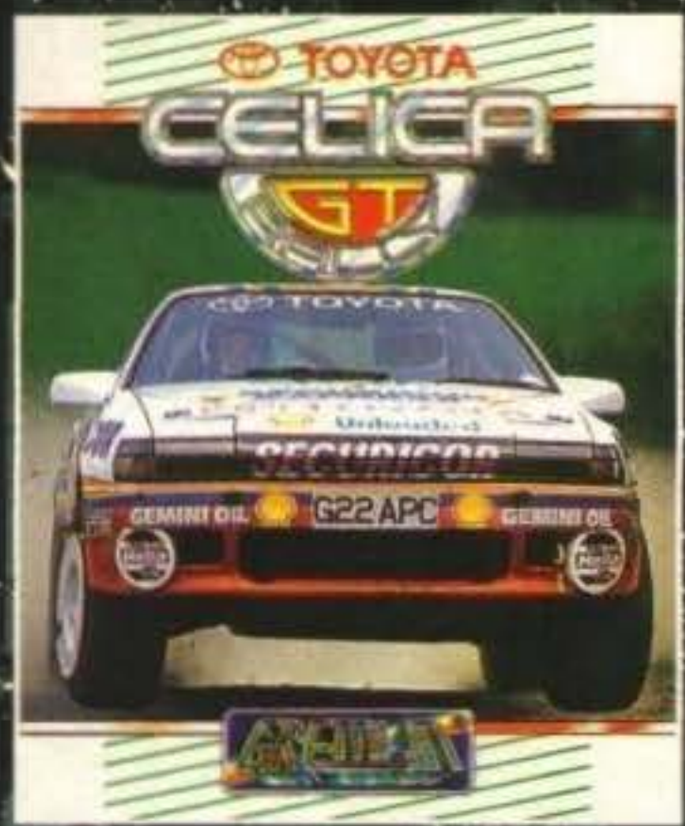
http://www.oldgamesitalia.net/

ONLY GREMLIN CAN DO THIS

TOYOTA CELICA GT4 RALLY: **820** kappa -febbraio-, **86%** TGM -febbraio-
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE: **94%** TGM -febbraio-
TEAM SUZUKI: **900** (K VOTO) Kappa -marzo-

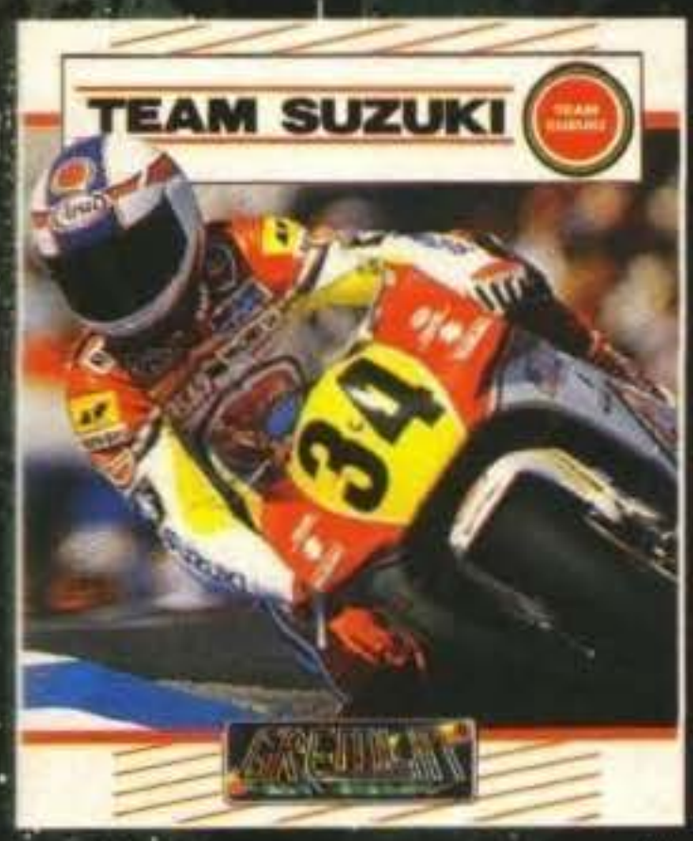
Disponibile per **C64, AMSTRAD, AMIGA ed ATARI ST.**





Disponibile per **AMIGA** ed **ATARI ST.**

Disponibile per **AMIGA** ed **ATARI ST.**



LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

ANTEFATTO

Carissimi lettori (o forse era meglio lettori carissimi?) nella piena consapevolezza che quanto sto per dirvi potrebbe intimamente scioccarvi ho delle notizie di grande importanza delle quali rendervi partecipi. Qui in redazione si respira infatti in questi giorni aria di rinnovamento organizzativo con conseguenze di cui potrete ben presto rendervene conto da soli. All'interno di questo discorso sulle cui motivazioni non mi è consentito ipotizzare e tantomeno argomentare si colloca anche una volontaria defezione (forse temporanea) dell'amabile Carlo alle prese con alcuni progetti personali d'altra natura da poco intrapresi (peccato non capiti mai anche a Max, ndR) (Bada a come parli che io sento tutto! NdMax), c'è chi dice che voglia godersi i frutti del suo sudato lavoro in un atollo equatoriale in mezzo ad avvenenti mulatte che gli fanno aria (mi dicono ipotesi assai poco plausibile), c'è chi dice sia sull'orlo di un esaurimento nervoso per via di un sottoposizione troppo prolungata a "letture poco edificanti", c'è anche chi dice che sia andato in letargo con i Lemmings dopo aver superato tutti i 99 livelli e poi "C'è chi dice no" e basta, ma questo è tutto un altro discorso. Veniamo quindi al dunque, se Carlo non si occupa della posta ed essendo MBF ancora a godersi il suo sogno americano, chi è che sta scrivendo queste parole? Che domanda ovvia, sono io! Io chi? E' vero, la vostra obiezione m'appare sicuramente legittima e quindi a questo punto una presentazione mi sembra più che opportuna, innanzitutto se siete buoni osservatori almeno l'iniziale del mio nome l'avreste dovuta intuire da una prima nota poco sopra (quello che io definisco un ottimo esempio di cosa significa cominciare con il piede sbagliato, ndMaxma, "ma" non sta per MA, ma per "molto arrabbiato"), mi chiamo Ricky e d'ora in poi mi occuperò della posta!

Adesso che mi sono finalmente tolto questo peso dalla coscienza sinceramente non riesco proprio ad immaginarmi come ognuno di voi che segue con grande interesse questa rubrica avrà nel suo piccolo accolto la cosa, confidando comunque che il volume degli insulti e delle pernacchie non risulti di troppo superiore a quello dei giudizi sospensivi elevati alla sesta potenza (in attesa di conoscerci meglio) spero almeno che mi lascerete il tempo di fare un po' d'esperienza prima di bocciare i miei sforzi epistolar-responsivi. Grazie per l'incondizionata fiducia...

IL TEMPO PASSA... (Con quanta nostalgia!)

"Carissima redazione di TGM,

Sono essenzialmente un nostalgico, in quanto mi rendo conto di non provare più le stesse emozioni di un tempo. Ho bisogno di sfogarmi con voi perché ormai nemmeno il più ultraviolento picchia-duro riesce a calmarmi.

Com'era bello, ai tempi del vecchio C64, collegare ogni volta tutti i fili, attendere diversi minuti che il registratore riversasse con pacata lentezza una vagonata di dati che si sarebbero tramutati in un infimo gioco, tecnicamente risibile e dalla giocabilità precaria. Eppure c'era sempre in noi una specie di ammirazione, di soggezione rispetto a quella macchina, eravamo consci di essere i pionieri di un nuovo genere di divertimenti e di informazione e prendevamo molto sul serio il nostro compito d'avanguardia. Ci sentivamo fieri delle nostre misere conoscenze mentre stupiti assistevamo al crescente miglioramento del software che trasformava le nostre umili macchine in autentici strumenti da gioco capaci di regalare sensazioni forse mai provate prima.

Era esaltante sentirsi protagonisti, magari caricando semplicemente le mitiche avventure in italiano di BDB mentre leggevamo le introduzioni delle ormai mitiche riviste allegate. E intanto i giochi divenivano sempre più complessi, dalle avventue alle conversioni da coin-op, inaugurando nuove tecniche di programmazione che riuscivano a farci dimenticare i limiti delle nostre macchine. Ma il massimo era imparare un linguaggio per sentirsi poi padroni della macchina, anche se al massimo si riusciva a muovere qualche sprite con il joystick.

Ora invece è tutto diverso, abbiamo incredibili potenzialità, non ancora pienamente sfruttate e già guardiamo al futuro delle nuove console, adulandole anche se magari non le abbiamo mai provate. Il mio Amiga trema quando sente certi discorsi e intanto mi offre quotidianamente una dose massiccia di ottimi giochi, esprimendosi in virtuosismi esteticamente favolosi.

Ma quelle sensazioni dei primi tempi ormai non torneranno più a galla, affondata dall'esasperazione tecnologica, che ci rende indifferenti e non ci offre ciò che noi cerchiamo lasciandoci insoddisfatti, anche se possediamo decine di giochi teoricamente perfetti.

Desidero lanciare un monito a tutti i miei fratelli: diamo una svolta a questo infelice corso degli eventi, torniamo alle sensazioni primordiali, cercando qualche cosa di stimolante, non per gli altri, ma per noi stessi. Invece di aspettare che qualche genio lavori al nostro posto, costruiamoci i giochi da soli, come BDB faceva con le sue avventure: anche un insulso spartutto se creato con le nostre mani diventa esaltante.

Perciò cari amici rinunciamo a qualche luccicante conversione dell'ultima ora e compriamoci AMOS: è così che combattemo la nostalgia non piangendo lacrime amare sullo scheletro dei nostri amati otto bit."

Roberto Comuniello

Credo che la portata di una simile lettera sia talmente elevata da offrire al suo interno spunti potenziali per occupare le poste dei prossimi tre numeri, cercando ovviamente di sintetizzare al massimo il mio pensiero credo che bisogni necessariamente distinguere delle considerazioni di carattere generale da altre strettamente personali. Avendo vent'anni ed essendo cresciuto con i video-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ABRUZZO:
CHIETI SCALO (CH) - HARDSOFT PRODUCTS Via Pescara 2/4/6
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
BOLOGNA - VIDEONOLO STADIO P.zza della Pace 4
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
RAVENNA - EMILIANI IVO P.zza d'Armi 134
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6

LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
LIDO DI OSTIA PONENTE (RM) - COMPUTER & VIDEO GAMES Via dei Panfili 82
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Garibaldi
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SESTRI PONENTE (GE) - CENTRO ELETTRONICA Via Chiaravagna 10
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3
LECCO (CO) - DITTA FUMAGALLI Via Cairoli 48
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SARONNO (VA) - VIESSE Via Roma 2
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - GIOCHERIA ELLEDUE Via Giusti 16 - Via Sanvito Silvestro 55
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - I.R.M.E.A. Via degli Abeti 60 - Via Giolitti 168
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

PIEMONTE:
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ARONA (NO) - COMPUTER Via Monte Zeda 4
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Monte Grappa 22/A
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56/bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

REPUBBLICA DI SAN MARINO:
FIORINA - ELECTRONICS Via V Febbraio

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17

SICILIA:
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentinvegna 65

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
CECINA (LI) - ELECTRONIC SERVICE C.so Matteotti 48
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISA - TONY HI-FI Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
SPOLETO (PG) - COMPUTER'S HOME V.le Trento e Trieste 67
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

VENETO:
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LEADER Via Mazzini 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. (0332) 212255 - Telefax (0332) 212433

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

giochi (a Space Invaders io ci giocavo anche se a stento riuscivo ad intravvedere lo schermo!) non solo ho capito perfettamente il tuo discorso, ma mi sono anche intimamente immedesimato; essendo però questo un mercato in continua espansione e sviluppo è evidente come il tuo lungimirante appello non possa riguardare il ragazzino dodicenne che abituato come è abituato dalla sua strepitosa macchina se gli presenti un Pac-Man che non ha almeno novantadue livelli di scrolling parallattico ti ride in faccia; il discorso riguarda quindi le persone come te, come me e come molti altri ancora, siamo noi che trascorrevano almeno sette pomeriggi alla settimana a giocare con gli amici ai Games della Epyx invece di studiare sempre alle prese con l'azimuth del registratore che ogni tanto faceva i capricci, siamo noi che avendo passato i pomeriggi al bar giocando ad Asteroids ci troviamo ora ad osservare attoniti quello che compare misteriosamente sul monitor del nostro Amiga. A questo punto capisco benissimo come tu sia in un certo senso arrivato ad un punto di "rottura", a costo di sembrare retorico ti dico che queste sono le spiacevoli conseguenze dell'epoca tecnologica in cui viviamo, dal conto mio ho invece preferito comportarmi in una maniera per certi versi più superficiale non dimenticando affatto tanti piacevoli ricordi (che fanno ormai parte solo del nostro passato), ma nemmeno continuare a vivere in funzione di essi (tocca a tutti diventare grande), e così cosapevole del fatto che come dice una canzone "il mondo gira sempre più velocemente e non si può fermare" (chi mi sa dire a quale mi riferisco?), ieri notte con massima tranquillità non ho chiuso occhio fino a quando non sono riuscito a finire Lemmings, il giorno dopo non mi reggevo in piedi, ma ero felice!

PIRATA? NO GRAZIE!

"Carissima redazione di TGM,
... Era un pomeriggio tardi, pioveva e c'era la nebbia. Insieme ad un mio compagno e con un paio di dischetti vuoti in mano ci recavamo da un notissimo pirata della mia città per comprare dei giochi.
Arrivati a casa di costui saliamo e senza nemmeno farci accomodare ci chiede quali titoli volevamo. Il mio amico chiede un simulatore di volo, mentre io rispondo con un filo di voce alla medesima domanda fatta a bruciapelo che mi interessava Beach Volley. Il tizio mi strappa il dischetto di mano e una volta effettuata la copiatura mi dice con tono sempre abbastanza seccato che gli devo tot lire. A quel punto metto le mani in tasca e con immenso stupore rinvengo solo poche monete e qualche carta di caramella. Già disperato chiedo senza farmi notare chiedo al mio amico se aveva di soldi da prestarmi ricevendo risposta negativa perché li aveva contati. Mamma mia mi dico, allora sono fritto! Con voce strozzata dico al pirata (che per la cronaca ha circa quarant'anni, sposato, con figli), se gli posso portare i soldi il giorno dopo, magari lasciandoli anche il dischetto. Lui va su tutte le furie, prende il mio disco e carica il programma di formattazione. Mentre mi cancella il gioco da me tanto voluto mi dice che fino a quel punto gli avevo fatto perdere solo del tempo (dopo che gli avevo comprato già altri venti giochi), e che non sarei più dovuto presentarmi, tutto questo per poche migliaia di lire, capite!
Ero ormai offeso e rattristato, ripresi così il dischetto ormai vuoto tornandomene a casa con il mio amico. Ecco cosa si guadagna a riempire le tasche della gente disonesta!!!"

Frank Castle

La lettera porseguiva poi con improperi vari, solenni impegni ad acquistare solo giochi originali e anche le generalità del suddetto pirata.
Per quanto riguarda questa tua ultima richiesta non credo proprio che tocchi a noi cercare di fare un giustizia sommaria pubblicando il suo indirizzo e magari dicendovi di non comprare più i giochi da lui, un simile problema caro lettore siete solo voi che gli comprate regolarmente i giochi che potete risolverlo. Vorrei a questo punto però porti un interrogativo, tu ci hai scritto perché t'è accaduto questo spiacevole episodio (oltretutto a mio avviso assolutamente ingiustificabile), ma altrimenti se il pirata ti avesse ad esempio accolto con un tè e dei biscottini trattandosi con massimo rispetto avresti tranquillamente continuato ad acquistarli i giochi, oppure no? Secondo me essere contro la pirateria deve essere una questione di principio, e non per impedire che vi scambiate fra amici il gioco durante l'intervallo, ma perché considero immorale (anche se in Italia questa sembra essere la professione preferita da molti) che la gente si arricchisca alle spalle del lavoro degli altri. In questo caso specifico poi non si tratta solo di un pirata "comune" da cui si va perché si desidera fortemente un gioco e magari non si hanno i soldi per comprare l'originale (non per volere giustificare la cosa s'intende), ma di una persona che potendo addirittura monopolizzare il mercato essendo l'unico o il più forte della zona finisce per mettere su una vera e propria attività illecita in barba a tutti voi che gli riempite le tasche e vi prendete anche i pesci in faccia.
Mi piacerebbe poter continuare, ma sono costretto a rimandare il discorso a un altro numero, e per favore che nessuno dica "che barba sempre le solite problematiche", questa è una rivista di videogiochi e quindi la relativa posta non si può occupare di cinema e musica (anche se qualche accenno non credo dia fastidio) o tantomeno di giardinaggio, è quindi ovvio che gli argomenti portanti siano sempre gli stessi, credo che sia comunque interessante cercare di evolvere un pensiero comune mediante personali rianalisi delle varie missive che mi auguro possano dare a tutti degli spunti per dire la loro.

CENSURA?

"Cara redazione di TGM, sono un ragazzo padovano di quasi sedici anni che vi segue dal numero 6.
Vi ho scritto per dirvi che state seriamente compromettendo sia la vostra rivista sia il mondo dei videogiochi. Non fraintendetemi (mi sembravi un tantino apocalittico, ndR), io vi voglio bene come amici (grazie) e come tale penso sia giusto avvertirvi che state cadendo in errore. Da un paio di mesi a questa parte continuate a pubblicare fotografie di videogame pornografici. La cosa è accaduta sul numero di Dicembre è ho deciso di lasciar correre la cosa, il mese successivo c'era il titolone per i Sega Maniaci e altre foto di ragazze svestite, nel numero di Febbraio si è poi toccato il fondo con oltre foto del genere ed una addirittura "hard" nell'angolo del videomaniaco, oltretutto con protagoniste che non dimostrano più di sedici anni...
Sono veramente deluso, cercate di capirmi, al giorno d'oggi basta accendere la televisione, sfogliare una rivista, o guadare i tabelloni pubblicitari (scusami se sto un po' tagliando, ma mi fanno cenno di stringere, ndR) per trovarvici delle ragazze seminude, non pensate che sia nocivo per una rivista che oltretutto è rivolta a dei ragazzi pubblicare simili immagini... Non rovinate una delle poche cose pure che ancora ci restano..."

Massimiliano Ungaro

Sai che nel numero di Maggio in copertina ci sarà un piccantissima foto di Donatella (l'ormai celebre "gra...fica") travestita da coniglietta? Calma, calma, non preoccuparti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TURRICAN II™

THE FINAL FIGHT

C64

AMIGA

AMIGA

AMIGA

C64

© 1990 RAINBOW ARTS

Un'esperienza arcade singolare caratterizzata da 5 mondi, 12 livelli, 2 MB di grafica, 1500 schermate, 400 K di sonoro, 50 effetti sonori, 10 frasi campionate, scrolling parallattico a 50 frames al secondo.

Disponibile per Amiga, C64, Amstrad, Atari St, Spectrum

Turrican, armato di nuove e terribili armi di distruzione, entra ancora una volta negli sconosciuti e temibili mondi dei suoi nemici per distruggerli o morire durante la missione.

UN SEGUITO CHE SUPERA L'ORIGINALE

DISTRIBUITO IN ITALIA DA "LEADER DISTRIBUZIONE SRL" 21020 CASCIAGO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

perché stavo scherzando (la teniamo per la terza pagina, ndMax), effettivamente ho trovato particolarmente significativa questa tua missiva. Una prima premessa riguarda la foto piccola di pag.14 del numero di Febbraio, quella era veramente fuori luogo e non credo avrà seguiti, per il resto vorrei fare alcune osservazioni. Come tua sai la nostra è una rivista che fa affidamento sui diritti del Raze inglese e quindi, specie per quanto riguarda tutti gli articoli di notizie dal mondo, ci rifacciamo apertamente a loro sia per i testi (adeguatamente riadattati, basta vedere Shintaro Max Version) sia per le foto. Se quindi tali foto vengono tranquillamente pubblicate sia in Inghilterra sia (in maniera ancora più pronunciata per via di costumi e inibizioni differenti) in Giappone sono testimonianza di un "trend" che sta lentamente avvolgendo anche questo nostro "candido" universo e come tali non possiamo trattando noi di informazione non possiamo evitare di prenderle in considerazione. Questo non vuol dire che ispirandoci per certi versi ad alte testate non possiamo fare di testa nostra eliminando quel certo tipo di foto o disegni, sinceramente non credevamo che fossero tali da suscitare reazioni che non fossero un semplice sorriso (di divertimento s'intente), in ogni caso è un parere (non isolato) che non mancheremo di prendere seriamente in considerazione. Gurda però che il problema della pornografia o quantomeno di una sempre cescente sessofobia nella vita di tutti i giorni, come d'altronde hai già rilevato tu stesso, diventa di giorno in giorno più radicata all'interno dello stesso comune senso del pudore e non escluderei affatto che un gioco sullo stile "Cicciolina e le chiavi del Parlamento" avrebbe con ogni probabilità un notevole successo, non scandalizzarti, si tratta solo di una semplice considerazione...

ATTENTI AL MEGADRIVE

Le console suscitano sempre molte polemiche, ecco cosa ne pensa MDP (featuring Lucio Dalla)...

"C'è una casetta piccola così
con tanti computer fabbricati
e un'Amighetta piccola così
con un blitter grande per giocare
e c'è un Atari piccolo così
che arriva sempre tardi sul mercato
e ha una memoria piccola così
con dentro un computer da superare
e più ci pensa e non lo sa fare
Atari mio non devi stare in pena
questa vita è un'altalena
qualche volta fa un po' male
guarda come son tranquilla io
anche se sono in testa
per l'aiuto del buon pirata
stando sempre attenta al Megadrive
Attenta al Megadrive
Attenta al Megadrive
Living together
Living together..."

Concettualmente non mi sembra da condividere troppo, ma l'idea l'ho trovata meritevole d'essere menzionata, bravo!

SYNTHETICAMENTE

Cominciamo con la domanda di Jackal che vuole sapere quando uscirà Epic della Ocean che vi abbiamo presentato parecchi mesi fa nell'anteprima Super Fly Guys. Purtroppo fino a dora non ne abbiamo saputo più niente, ma ti assicuro che lo stiamo attendendo tutti con grande impazienza. L'uscita dovrebbe essere ormai imminente e quindi anche la definitiva recensione, siamo tutti nelle mani della Ocean!
Andrea Mantovani ci manda una divertente parodia riassuntiva di Twin Peaks (possibile che nessuno faccia il gioco?), pubblicarla tutta occuperebbe troppo spazio; eccone uno stralcio che mi ha fatto veramente ghignare "... Laura Palmer, affascinante, perversa e ninfomane diciassettenne (diciamo pure che la dav...), dopo essersi immischiata in torbide faccende viene assassinata da un misterioso assassino... Ma perché? Una ragazza così disponibile... Comunque ad investigare sul caso arriva un agente dell'F.B.I., tale Dale Cooper, i quali interessi sono bere caffè (lo vuole buono) e mangiare crostata di ciliege, di Laura Palmer non gliene frega proprio nulla, inoltre si ostina a parlare ad un registratore che continua a chiamare Diane, e non si è ancora accorto che è dall'inizio della vicenda che sta registrando le sue impressioni su un rasoio elettrico mentre il mattino si va la barba con il registratore... Altro strano personaggio è la Signora del Ceppo, così chiamata perché se ne va in giro con un ceppo di legno in braccio, ma allora l'Uomo del Monte dovrebbe girare con una montagna sulla schiena?...". Complimenti, nel frattempo attendo l'assegno da te promesso (ti permetto un piccolo sconto per la mancata intera pubblicazione).
Nicola Tomljanovich suggerisce che per migliorare ulteriormente la qualità della rivista (sempre che sia possibile, ndR) bisognerebbe modificare il sistema di votazione (già che ci siamo saluto Pietrobest che ci ha inviato un suo particolare bollino per le conversioni), ad ogni modo di questa eventualità ci stiamo pensando anche noi da un po' di tempo e non disdegneremmo affatto vostri eventuali consigli in merito.
Yellow Pig ci chiede invece per quale motivo non compaiono le nostre faccine di fianco al commento come su ZZAP!, ti faccio rispondere direttamente da Max che mi chiede la parola: "In tutta sincerità visto come sono stato conciato dalle varie caricature con i dentoni da cavallo e dalle digitalizzazione del breve periodo di protesta (concluso con un altra protesta, quella di mia madre che non mi riconosceva più come figlio sospendendo di conseguenza le sovvenzioni settimanali) di quando avevo i capelli lunghi tipo Giovanni Battista non mi sento affatto di sostenere la tua causa, il nome basta e avanza...", stiamo invece pensando di mettere in vendita (ovviamente a prezzi esorbitanti, il fondo vacanze rieducative completamente pagate per i redattori più stressati deve essere necessariamente rimpinguato) svariati cimeli per veri collezionisti che spaziano da semplici foto autografate mentre riceviamo (eventualità futura) l'assegno di congratulazione per il lavoro svolto (assolutamente inedite!) a vere e proprie perle da non lasciarsi assolutamente sfuggire come il biberon di Simone con il beccuccio a forma di Pac-Man, il primo compito in classe di latino di MA (esemplare unico e irripetibile), l'orsacchiotto di Stefano o il paraurti anteriore della Uno di Max dopo il secondo incidente, voi cosa ne dite?
A questo punto vedo che Marco sta cercando d'incendiarmi i pantaloni nel vano tentativo di farmi smettere e quindi è con grande rammarico che devo rimandare tutti gli altri al prossimo numero, non mancate!

DULCIS IN FUNDO

Senza nemmeno accorgermi sono così agilmente arrivato alla fine dello spazio questo mese gentilmente concessomi con la convinzione di aver affrontato alcuni degli argomenti più "interessanti" (nel senso più ampio possibile della parola) da voi proposti all'interno delle vostre missive, se credete di averne degli altri degni d'essere menzionati per un qualunque motivo che ritenlate valido non esitate a spedirmeli il più in fretta possibile, io sono sempre qui... O almeno me lo auguro!

RICKI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

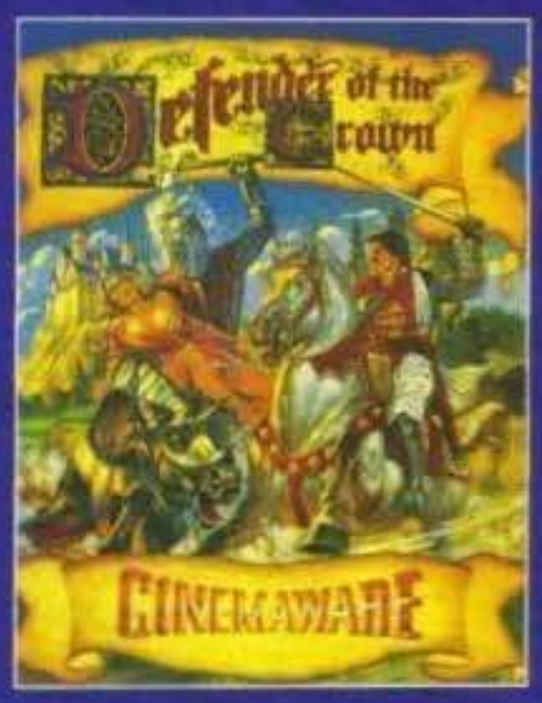
MIRROR IMAGE

Il 1991 dà il benvenuto a
Mirror Image
la nuova etichetta di classici riproposta a 16 bit.
A cominciare da questi quattro programmi
Mirror Image mira a offrirti
il meglio della qualità a un prezzo eccezionale...

£ 19.500

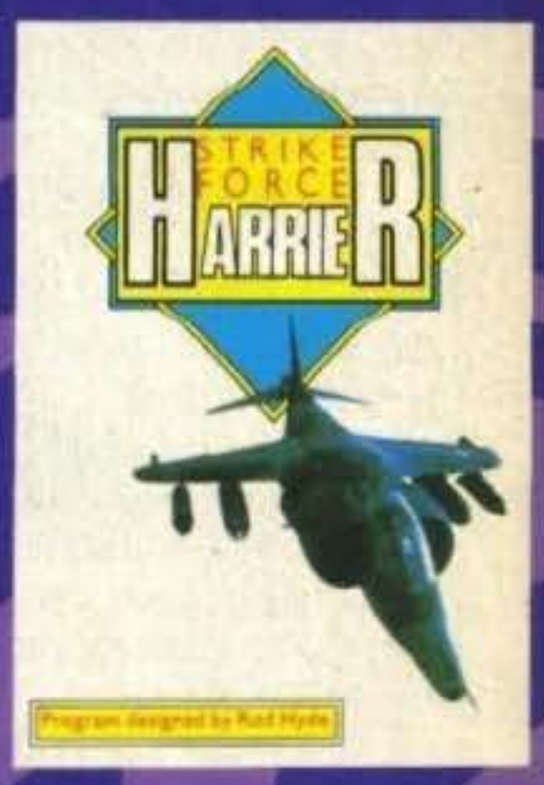
SPEEDBALL

DEFENDER OF THE CROWN



ROCKET RANGER

STRIKEFORCE HARRIER



Available on ST, Amiga and IBM PC & Compatibles

© 1991 Mirrorsoft Ltd. Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494.
Mirror Image is a brand name of Mirrorsoft Ltd.

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un cavaliere indimenticabile.

Disponibile per

IBM PC (VGA/MCGA/TANDY/EGA)
AMIGA (1 MEGA)

SPIRIT OF EXCALIBUR,
un capolavoro firmato VIRGIN GAMES.

Una combinazione perfetta di splendidi elementi (**GIOCO DI RUOLO, AVVENTURA e SIMULAZIONE di COMBATTIMENTO**).

Una grafica ed un sonoro da capogiro, ricreanti alla perfezione le atmosfere magiche di una splendida Inghilterra Medioevale.

Una **miriade di opzioni** per controllare tantissimi personaggi, cavalieri e maghi, ecclesiastici alla corte di CAMELOT.

Interazione con ogni tipo di personaggio (contadini, guerrieri, donzelle, nobili e banditi ed aumento progressivo delle proprie capacità ed abilità.

Analisi e programmazione tattica di ogni combattimento.

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE GATES OF HELL ARE OPEN...

THE FINAL QUEST

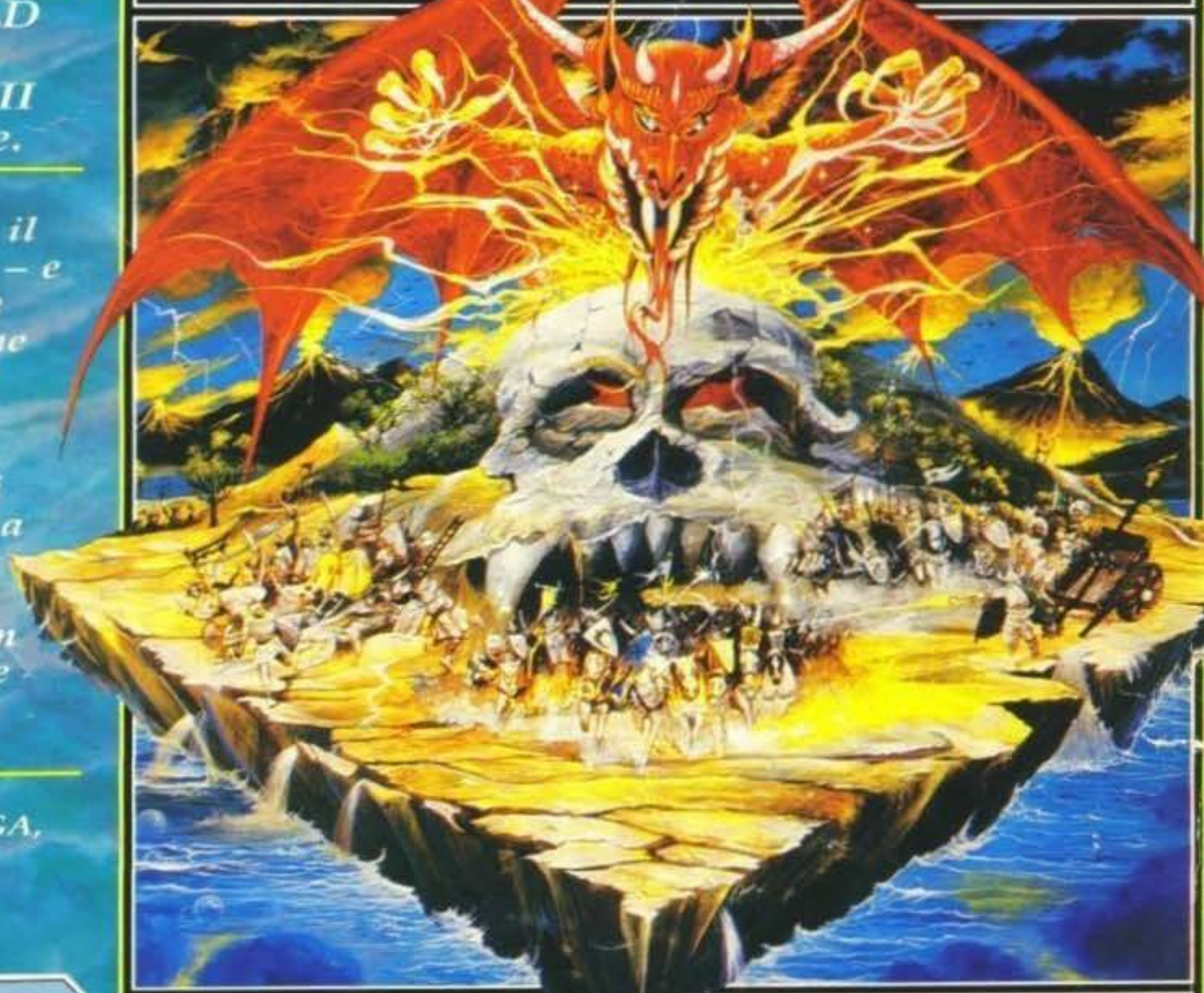
GAUNTLET III

THOR
The Warrior

MAGNUS
The Wizard

QUESTOR
The Elf

THYRA
The Valkyrie



- *Prima ci fu ... GAUNTLET *™ – L'Arcade.*
- *Poi venne l'attesissimo ... GAUNTLET *™ II*
- *Ora U.S. GOLD ti propone ... GAUNTLET *™ III – La Rivelazione.*

Entra nel mistico mondo di Capra – il paese dai 10 regni – e combatti contro le forze diaboliche che hanno stregato gli abitanti. Cerca di liberare ogni regno dalle legioni dell'oscurità, prima di scontrarti direttamente con il Re Demone in un combattimento che avrà un solo vincitore...

Disponible per:
COMMODORE AMIGA,
C64 Cassetta,
C64 Disco.

© 1991 TENGEN INC.
Tutti i diritti riservati
*TM Atari Games Corporation

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel: 021 625 3366.

PETRAS
The Rockman

NEPTUNE
The Merman

DRACOLIS
The Lizard

BLIZZARD
The Iceman

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/